DVD ROM
Dupla DVD

teljes játék
POKOLI SZOMSZÉDOK 2

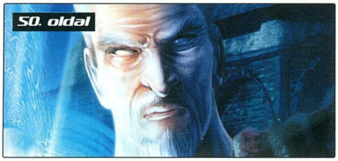
PC GURU

Magyarország legolv... ...gazin... 2006. No. 13.

bétateszt
WOW Burning Crusade

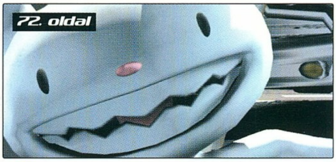
teszt
BATTLEFIELD 2142

1846 Ft
előfizetve: 1384 Ft

50. oldal

Gothic 3
teszt

58. oldal

Dark Messiah
teszt

72. oldal

Sam & MAX
teszt

× nVIDIA 8800 GTX

Azt mondják, jó, hogy ilyen őszinte és természetes vagyok.
Igaz, ami igaz, nem szeretem kerülgetni a dolgokat.
Vannak titkaim, de ami fontos, az rám van írva.
És ez így jó.
Gösser
GUT BESSER
SEIT 1860
Gösser
AUSTRIA'S FINEST BEER
SPEZIAL
www.gosser.hu
Gut. Besser.
SEIT 1860
Gösser
GUT BESSER GÖSSER

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8862 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16608 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető: Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben
Terjesztési osztály:
Postacím: 1426 Budapest Pf. 139
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455
Kuba Ilona ikuba@vogelburda.hu Tel.: 888-3428

Online-referens:
Pái Attila apai@vogelburda.hu Tel.: 888-3491

Online főszerkesztő:
Fábián Gergely gfabian@vogelburda.hu Tel.: 888-3491

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Walitschek Csilla ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Kereskedelmi igazgató:
Mosolygó Kitti
Tel: 06-1-888-3407
E-mail: kmosolygo@vogelburda.hu

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztüi a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág. Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Nyomás: Révai Nyomda.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

intro

SZIASZTOK!

Már csak egy szám és vége az idei évnek is. Hihetetlen hogy megy az idő, számot vetni azonban most nem fogok (azt meghagyom a következő számra), de annyit már most elárulhatok, hogy jövőre elképesztően durva (és most még finoman fogalmaztam) teljes játékokkal fogtok találkozni a PC Guru DVD-mellékletén. A sort a következő, karácsonyi számhoz mellékelt Thief 3 kezdi, amit a magyar nyelvű Runaway követ majd és hogy mi jön ezután? Na arra most még nem kaptok választ, de készüljetek, lesz mire...

Ha már a teljes játékoknál tartunk sajnos szomorúan kell jelentenem, hogy kisebb problémák akadtak a Boiling Pointtal. A játék ugyanis nem indult el így gyorsan lecseréltük egy általatok nagyon várt programra, a magyar nyelvű Pokoli szomszédok második részére.

A teljes játékok mellett természetesen nem feledkezhetünk meg a tartalomról sem. Kivesézttük a World of Warcraft-kiegészítőt, rengeteget játszottunk az új Battlefielddel, ismét lenyűgözött bennünket az új Pro Evo és kellemesen csalódtunk a hányatott sorsú Sam and Maxben, ami az utóbbi évek egyik legjobb és legviccesebb kalandjátéka lett. Nem is húzom tovább az időt! A teljes játékhoz kellemes kikapcsolódást az újsághoz pedig jó szórakozást kívánok!

A következő PC Guru december 15-én jelenik meg!

SASA

A Guru legyen veletek! A

PC GURU team!

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2006. DECEMBER 15-én jelenik meg!

Dark Messiah of Might & Magic 58

AKTUÁLIS

05 — 05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Pokoli Szomsédok 2: Vakáció 08 DVD-melléklet

BEMUTATÓK

10 — 10 Hírek 20 World of Warcraft: The Burning Crusade 26 Dark Sector 28 Maelstrom 32 Titan Quest Immortal Throne 36 Rainbow Six Vegas 40 Two Worlds

ISMERTETŐK

44 — 44 Battlefield 2142 50 Gothic 3 54 Stronghold Legends 56 Desperate Housewives 58 Dark Messiah of Might and Magic 64 Sid Meier's Railroads! 66 Heroes of Annihilated Empires 68 Pro Evolution Soccer 2006 72 Sam and Max Episode 1 76 Kiegészítő-mánia

ROVATOK

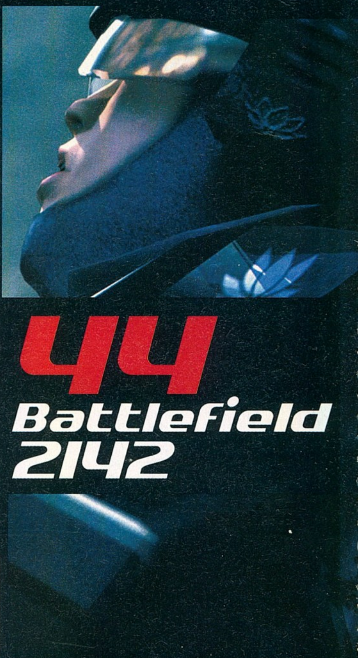
86 — 86 Gondolatébresztő 88 Játék mentőöv 90 NosztalGuru 106 PSP játékok 110 Mobil játékok 112 Netbazár 114 Homok a gépezetben 116 Hardver mentőöv 118 Szoftver mentőöv

HARDVER

92 — 92 Hardver hírek 98 Intel Core 2 Quad 100 nVidia 8800 teszt 104 YouTube 108 Hardver bemutatók

KÜLVILÁG

120 — 120 Külvilág – Levelezés, film, DVD, zene, könyvek...



44 Battlefield 2142

WOW: Burning Crusade

20

Melyik volt az első játék amit megvettél és melyik az utolsó?

RICCO

Én tulajdonképpen nem régóta tartozom a számítógépes játékosok körébe. Lemaradtam a PC-s játékokat megelőző időszakról, csak kölcsönben volt nálam egy Spectrum, de nem tetszett, vissza is adtam pár nap használat után. Éppen ezért ha az emlékezetem nem csal - márpedig az könnyen meglehet -, akkor egy RPG volt az első, talán az Eye of the Beholder PC-s változata. Legutóbb pedig, Hancuhoz hasonlóan a Burning Crusade előrendelését említeném meg.

HANCU

Az első még C64-en valamelyik Rátkai-féle szöveges kaland volt kazettán (hogy az Időrégész, a Bosszú, vagy valamelyik Új Vadnyugat, azt már meg nem mondom), úgy '87-88 tájékán. (Aztán kiderült, hogy a magnóm valami fejbeállítási gond miatt valahogy nagyon nem akar együttműködni a kazettával, így warezra kellett fanyalodnom...) A legutóbbi vásárlás a Burning Crusade előrendelése volt, amit ugyan már kifizettem, de még vagy két hónapot várhatok, mire a kezembe kapom - kegyetlen az élet...!

GABEN

Ez könnyű kérdés: olyan nem volt, amit megvettem... ajaj akkor most jön a BSA? Na mindegy majd bevonulok egy cellába és onnan csinálom tovább a Gurut. Lesz egy műsorom mint a Cininek, csak én szabadulás után nem vágatom le a melleimet. Egyébként első játékélményeim egyike az International Karate volt C64-en. Az Amiga eljövetelekor viszont már elhanyagoltam a játékokat a Photoshop-elődd De Luxe Paint miatt, azóta csak ritkán játszom...

SASA

Az első játék, amit gyárilag szereztem az 1982-ben a Spectrumos Ad Astra volt. Mondjuk azt még édesapám vásárolta. Az első, amiért magam fizettem az az amigás Gunship volt, amit a PC-s 7th Guest követett. Attól a pillanattól kezdve rendszeresen vettem a programokat mára több mint 250 eredeti játékom van. Hogy mi volt az utolsó? Természetesen a Gears of War, na jó abból kaptam egy tiszteletpéldányt, de mire ezeket a sorokat olvassátok már biztosan a kezemben lesz a Call of Duty 3!

GRATH

Az első játékom még ZX Spectrumra volt, de hogy melyik volt az első, amit én magam vettem? Valami C64-es cucc lehetett, talán a Bosszú vagy esetleg a Newcomer. Az utolsó vétellel is bajban vagyok, mert a legutolsó játékom a Gears of War egy tiszteletpéldánya, de már úton van felém egy csomag Amerikából rendelt Nintendo DS-cucc, és mire megjelenik az újság, már a kezemben (illetve a gépemen) lesz az Oblivion-kiegészítő, és mivel sokan dicsérik, talán a Neverwinter Nights 2-re is benevezek...

JOC

A két legelső darab beszerzése lassan húsz éve történt. Mindkettő C64-es Novotrade játék volt, s még audio kazettán voltak, nem lemezen. Az egyik címére még emlékszem, Dancing Monsternek hívták. A másikból csak annyi rémlik, hogy egy helikopterrel kellett házakat építeni (vagy lerombolni?) vagy valami ilyesmi... Igazából nem is én vettem ezeket, hanem a szüleim az akkoriban régóta vágyott C64 mellé, bár az is lehet, hogy grátiszként adták a boltban a gép vásárlásakor. A legutóbb beszerzés sem tegnap történt, lévén az az NFS Most Wanted volt.

CHRIS

Hogy mi volt az első, arra nem igazán emlékszem. Talán a Forgotten Realms csodák valamelyike, a Pool of Raidance, vagy a Curse of Azure Bonds. De az is lehet, hogy a Quake első része, vagy valamilyen rég megszűnt kiadó repülőgép-szimulátora. Az biztos, hogy utoljára a Company of Heroes került be a gyűjteményébe, ha nem számítjuk a Battlefield 2142-t, amivel egyik kedves barátom ajándékozott meg. Ezért hát a maradék játékra félretett pénzt valamire el kellett költeni... Remélem, ezt nem olvassák sokan, asszonynak mást mondtam.

POKOLI Szomszédok 2

fejlesztő > Kylotonn kiadó > Digital Jesters web > www.betonsoldier.com írta · Zak

Meglepetés! Mit szóltok? Leesett az állatok, igaz? Mi tagadás, velem is hasonló történt, amikor a tegnapi napon – egy nappal a lap nyomdába küldése előtt – a Sasa félrehívott, mondván, hogy van egy jó meg egy rossz híre. Hosszas korteshadjáratom végre sikerrel járt, és – bár karácsonyi meglepetésnek szánta nekem és nektek is, de a Boiling Point elérte a forráspontot, és előre kellett hozni a meglepit, így – a Pokoli Szomszédok 2 lesz a mostani teljes játék. Ugyanakkor, nekem kell megírni hozzá a kedvcsinálót. Ravasz gyerek ez a Sasa, de nem baj, úgyis visszakapja még ezt valamelyik levrovban. Na de most már kezdjük a cikket, mert ez a két oldal nem a levrov melléklete (legalábbis hivatalosan nem). Szóval,

POKOLI SZOMSZÉDOK 2 AVAGY WOODYÉK EZÚTTAL A VÍZBEN LÓGATJÁK

A valóságshow folytatódik, a szomszédbosszantás művészetének magasiskolájában a követke-

ző osztályba léphetünk. Erre az ideális alkalom akkor kínálkozik, amikor a többszörös idegöszszeroppanáson átesett szomszéd megfáradt idegeit egy különféle egzotikus helyszíneket érintő, világkörüli hajóút alkalmával kívánja kisimítani. A kis „ügyülübügyülüt" elkíséri az útra mamucikája is, ami azonnali cselekvésre és csomagolásra ösztönzi Woodyt és a stábot, hogy elkísérjék a szerencsétlen embert és szülőjét, pokollá változtatva számukra az ideálisnak induló nyaralássorozatot.

ÚJSZÜLÖTTEK IDE!

Nehezen tudom elképzelni, hogy lenne olyan Guru olvasó, aki nem ismerné a Pokoli Szomszédokat, de hátha felnőtt a rendkívül népszerű első rész közkézre adása óta pár nagycsoportos, számukra foglaljuk össze a lényeget. Woody egy kandi kamerás szerződéssel a zsebében arra hajt, hogy szomszédját a legkülönfélébb módokon szív... ööö, szívós módon bepalizza, és őrületbe kergesse. Ehhez a legrégebbi, legegyszerűbb (Benny Hill, Mr. Bean, stb.) helyzetkomikumokból építkezik, ezek a poénok mégis ülnek, hiszen egy saját kezűleg elhelyezett szappan, vagy elejtett banánhéj akkor is mosolyt csal az arcunkra, ha egy ezerszer látott jelenet követi (való életben persze még mókásabb lehet a dolog, csak ott ugye a valódi következményekkel is számolni kell).

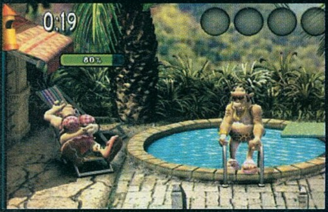
A háziállatok hangoskodásukkal megzavarhatják Woodyt a csíny kivitelezésében, és riasztják a szomszédot, aki rohan ellenőrizni, mi okozza a ribilliót. Minden pályán bizonyos mennyiségű sikeres bosszantást kell végrehajtanunk, hogy továbbléphessünk a következő területre. Ami viszont új a második részben, hogy kikerült az óra, immár nem időre kell végrehajtanunk a feladatokat, a fiatalabb versenyzők nagy-nagy örömére.

Mindezen tevékenységünket közönség figyeli, akik bár láthatatlanok, a hangjukat igencsak hallatják. Minden egyes jól sikerült tréfa után különféle ovációt hallhatunk, és természetesen a kombókat külön éljenzéssel jutalmazzák. Ha már hangoknál tartunk, az eseményeket kísérő effektek rendben vannak, igaz nincs sokkal több belőle, mint az előző alkalommal (mondjuk a szomszéd igazán kellemesen tud vonyítani kínjában, élvezet ráhozni az idegrohamot). A zene változatos, pályánként mindig az adott országot jelképező taktusok szólnak.

HATÁRTALAN RAJONGÁS

Én már csak tudom, micsoda rajongás, szinte már kultusz övezte az első részt, fejtsük hát meg, mitől alakulhatott ez ki. Egyrészt a rajzfilmeket idéző, vicces grafika, ami képes volt mosolygásra bírni gyereket és felnőttet egyaránt. Aztán ott volt a roppant egyszerű, éppen ezért pikk-pakk megtanulható irányítás, és az instant szórakozás lehetősége. Itt nem volt szükség több óra szabadidőre, ami egy masszívabb WoW instance-járás esetében feltétlenül elengedhetetlen – az ember csak leül, és játszik egy negyedórát, miközben jókat vihog a szomszéd nyomorán. Mondjuk az újrajátszási faktor épp emiatt nem olyan eget rengetően nagy, de attól még szeretjük.

Mindez igaz a folytatásra is, az első részre jellemző rajzfilmszerű stílus ismét ideális kiegészítése a remek játékötletnek, nem csoda, hogy nem különösebben változtattak a felálláson. Ugyanaz a grafikus motor, ugyanúgy oldalscrollozós a játéktér, és a point-and-click kezelőfelület is egy az egyben az első részből lett átemelve. Ezúttal azonban kültéri helyszíneken akciózhatunk, összesen 14 pályán Kínától egy óceánjáró hajón át egészen Mexikóig, amelyek átlagosan hat területre tagolódnak (ezek megfelelnek az első epizód szobáinak). Új karaktereket is kapunk, szám szerint ötöt, valamint néhány állat is gondoskodik a változatosságról (eléggé elítélhető módon a kazuárok kimaradtak).



Katonadolog?

Több olvasónktól kaptunk visszajelzést arra nézve, hogy előző teljes játékunk, a Bet on Soldier különféle hibaüzenetekkel leáll. A hiba elhárításához a következő dolgokat kell megtenned:

- A játék elindításához Shader Model 1.0-t támogató videókártya szükséges (pl. Ati Radeon 9800 vagy annál jobb)
- Bizonyosodj meg arról, hogy a játék nem ékezetes könyvtárba lett kicsomagolva. A legjobb az lenne, ha oda tömörítenéd ki, ahova az önkicsomagoló fájl felajánlja (C:/Games/Bet on Soldier/)
- Futtasd le a hivatalos Starforce Removal Tool nevű programot, amit a következő az internetcímről lehet könnyedén beszerezni: tinyurl.com/sy5bj

CSAPÓ... ÉS MEHET!

Bár a grafikus motor nem változott, a játékhoz így is tökéletesen megfelel, ráadásul az igazán részletgazdag, folyamatos és aprólékos animáció könnyedén feledteti velünk, hogy egy alapvetően kisebb felbontású, statikus képet nézünk. A játéktér ráadásul tömve van tárgyakkal, amelyeket nem egy esetben többször is felhasználhatunk a csínyekhez (ilyenkor lehet agyalni, hogy vajon hol is láttuk a nekünk kellő tárgyat, és ha véletlen beugrik, akkor csámpázhatunk vissza érte).

Rövidsége ellenére a Pokoli Szomszédok 2 remek kikapcsolódást nyújt, akinek tetszett az első rész, már feltehetőleg az újság átlapozása közben elindította a telepítést. Ezzel egyébként semmi gond nem lehet, lévén, hogy szemtelenül alacsony a gépigény: már egy 266 MHz-es processzorral elboldogulunk, és kemény 8(!) mega videomemóriával megelégszik. Addiktivitás szempontjából még a WoW-val is versenyre kellhet, csak éppen itt a „nézzünk meg még egy pályát" jelenség ütközik ki a játékosokon. Bár eddig még nem mondtam, de gondolom egyértelmű, hogy a játék teljesen magyar nyelvű verzióban került fel a lemezre.

DVD tartalom

Bár teljes játékunk az utolsó pillanatban sajnálatos módon változott az eredeti tervekhez képes, mégis örömmel tettük lemezünkre a cserére felkínált Pokoli szomszédok folytatását. Ebben a hónapban a teljes játék mellett rengeteg demónak és egyéb érdekességnek jutott hely DVD mellékletünkön. Ezek közé tartozik az új NFS játék vagy a Warhammer Mark of Chaos demói, illetve az a közel 2GB-nyi animáció, melyek közül külön kiemelnénk a 15 perces, nagyfelbontású Bioshock prezentációt.

írta · Chris

Demo no. 1.

WARHAMMER: Mark of Chaos

A magyar és nemzetközi berkekben már egyaránt jól ismert Armies of Exigo készítői végre elkészültek ígéretesnek tűnő stratégiai játékukkal, melyet most első kézből próbálhatnak ki DVD mellékletünkről a PC Guru olvasói. A több mint 1 giga helyet foglaló játszható demóban végigjátszhatjátok három oktatópályát, valamint az egyik egyszemélyes hadjárat első küldetését, amihez persze megtekinthetitek a hangulatos átvezető animáció is.

A Warhammer: Mark of Chaos valós idejű stratégiai játék, melynek kezeléséhez főként az egeret fogjátok használni. A leggyakoribb billentyűzetparancsok a következők a játékban:

N – (Lenyomva tartva) Kamera pörgetése az egérrel
***** – (numerikus billentyűzeten) Kétszeres sebesség
/ – (numerikus billentyűzeten) Normál sebesség

Demo no. 2.

Splinter Cell: Double Agent

Sam Fisher ismét akcióba lendült, s a legújabb Splinter Cell részben már kettős ügynökként tér vissza. Az utolsó utáni pillanatban befutott egyjátékos demóban az okhotski küldetésben kerülünk bevetésre, de sajnos a lehetőségként felkínált játékidő igencsak lelombozó lehet egyesek számára. Ne feledjétek, hogy a játékhoz DirectX 9 kompatibilis videokártya szükséges, nem beszélve az egyéb jelentős hardverkövetelményekről, melyeket a program maga gépünkkel szembenelé állít!

W, A, S, D – Karakter mozgatása
Egérgörgő fel / le – Karakter mozgássebességének változtatása
Shift – Ugrás
Control – Fegyverváltás
E – Tárgyat elővenni / Eltenni
R – Fegyver újratöltés
1 – Nagyítás fegyverrel

Demo no. 3.

NEED FOR SPEED: Carbon

Újabb részhez érkezett a Need for Speed sorozat, melyben ezúttal Carbon City utcáin és környékén égethetjük simára abroncsainkat. A DVD mellékletünkön megtalálható demóban alaposan szemügyre vehetjük a játékot, ugyanis kipróbálhatjuk mindhárom autótípust (Muscle, Exotic és Tuning), az Autosculpting módot és versenyezhetünk három különféle pályán. Amennyiben megnyerjük a kétkörös versenyt és a driftinget, akkor jöhet az igazi Carbon City móka is: száguldás 200km/órás sebességgel lefele egy vékony szerpentinen…

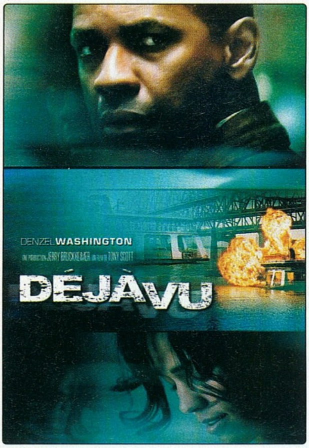
Kurzormozgató nyilak – Gázadás, fékezés, kanyarodás
Szóköz – Kézifék
Jobb Shift – Nitro
Jobb Control – Csapattárs aktiválása
R – Autó pályára történő visszaállítása
X – Gyorsfékező (Speedbreaker)

Share WARE

Luxor 2

A sikeres első rész után a Mumbo Jumbo fejlesztői elkészítették a Luxor névre keresztelt golyó dobálós játékuk második részét. A játékmenet maradt a régi, ám a körítés és a feladatok némiképp megváltoztak. Az alapkoncepció szerint a pályán legördülő golyóbisok közé kell belőni azt, amit a gép felkínál számunkra. A feladatunk csupán annyi, hogy pontosan célozzunk, s színsorokat kialakítva ritkítsuk az egyre szaporodó labdákat.

Ezen kívül Arxon, Cash Cow, Cute Knight, Egyptoid, Jewel Quest Solitaire, Ozzy Bubbles, Pirates of the Atlantic, Sandscript, Star Defender 3 című shareware játékok a DVD mellékleten!



MOZI premier

Déjá Vu

Doug Carlin (Denzel Washington) ügynököt rutinnyomozás közben egy deja vu vezeti váratlanul a titokzatos bűncselekmény nyomára. Eredetileg bizonyítékokat kellett volna gyűjtenie a felrobbantott New Orleans-i komp ügyében, nyomozás közben azonban rá kell jönnie, hogy amit a legtöbben puszta képzelgésnek hisznek, valójában sokkal nagyobb erőt képvisel. A film bemutatóját magyar felirattal ellátva megtalálhatjátok DVD mellékletünkön – több más előzetessel egyetemben.

JAVÍTÁSOK

Vampire the Masquerade: Bloodlines v3.1

A történelem második Source motorjára épített játék közismerten rengeteg hibával került forgalomba, ami minden bizonnyal szerepet játszott gyenge eladási adataiban is. Időközben a fejlesztőket szélnek eresztették, de szerencsére a játékot a rajongók még ezek után is tovább toldozgatták különféle patch-ek formájában. A nemrég megjelent 3.1-es javítás – nem hivatalos formában ugyan, de – szinte már tökéletessé változtatja az alapjátékot, s megszabadítja azt annak legtöbb hibájától.

Killing Spree!

Ebben a hónapban két átlagon felüli UT 2004 modot találhattok DVD mellékletünkön. Az első a Defence Alliance 2-t, ami közelebb áll az eredeti változat játékmenetéhez, de mégis megfelelő mennyiségű újítást tartalmaz, hogy egyedül is megálljon a lábán. A mod kivitelezése példaértékű, 10 különféle pályát, kasztrendszerre épülő harcot és persze rengeteg új fegyvert tartalmaz. A második kiegészítés Muralis névre hallgat, amely már kicsit jobban elrugaszkodik a hagyományoktól, s leginkább a közelharc játssza a főszerepet. A harmadik nézetből játszható modban négyféle karakter közül választhatunk, melyek mindegyike egyedi fegyverzettel van felszerelve.

Turkáló

MSN Messenger Live!

A Microsoft üzenetküldő szoftvere egy nagy múltra visszatekintő program, mely a 8.0-ás verzióval szinte már minden gyermekhibáját-betegségét kinőtte. A kezdeti változatokhoz képest a szoftver nem csupán egyszerű üzenetküldőként funkcionál, képes korunk alapkövetelményeinek számító videótelefonálásra, fájlmegosztásra, vagy akár távsegítség kérésére is. A magyar nyelvű verziót most megtalálhatjátok DVD mellékletünkön.

Játékdemók: Defcon / FIFA Manager 07 / Made Man / Need for Speed: Carbon / Pro Evolution Soccer 6 / Sid Meier's Railroads! / Sam and Max: Episode 1 / Splinter Cell: Double Agent / Warhammer: Mark of Chaos

Animációk: Armored Assault / Bioshock / Crysis / Gears of War / Half-Life 2: Episode 2 / Jericho / Open Season / Rainbow Six Vegas / Rayman: Raving Rabbids / Reservoir Dogs / Roboblitz / Silverfall / Splinter Cell: Double Agent / Supreme Commander / SW Empire at War: Forces of Corruption / Settlers 6 / The Witcher / Word of Chaos / World in Conflict

Javítások: Battlefield 2142 v1.01 / Broken Sword: Angel of Darkness v1.1 / Civilization IV: Warlords v2.08 / Dark Messiah of Might & Magic v1.01 / Defcon v1.1 / El Matador v1.1 / Gothic 3 v1.09 / Paraworld v1.01 / Scarface v1.00.01 / Space Empires V v1.13 / Splinter Cell: Double Agent v1.01 / Stronghold Legends v1.1a / Vampire the Masquerade: Bloodlines v3.1

Mozielőzetesek magyar felirattal: 300/ Bug / Deja Vu / Eragon / Harsh Times / Norbit / Pan's Labirinth

Shareware játékok: Luxor 2 / Arxon / Cash Cow / Cute Knight / Egyptoid / Jewel Quest Solitaire / Ozzy Bubbles / Pirates of the Atlantic / Sandscript / Star Defender 3

Állandó rovatаink: Killing Spree! / Stratégia / Diablo 2 / Focivilág / Mafia / Magyarítások / Oblivion / PHP Programozás / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Warcraft / Winamp

Háttérképek: Age of Empires 3: Warchiefs / Burnout 5 / Call of Duty 3 / Crysis (2db) / F.E.A.R. Extraction Point / Just Cause (2db) / Need for Speed: Carbon (3db) / Two Worlds / Battlefield 2142 (8db) / Gothic 3 (3db) / Stronghold Legends (3db) / World of Warcraft: Burning Crusade (7db)

Extrák: Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2900 játékhoz) / CD-DVD katalógus, részletes tartalom az elmúlt számok mellékletéről (WhereIsIt Lite programmal)

Képek a kukkolóban: Alan Wake / BioShock / Darkfall Online / Dreamlords / Gods and Heroes: Rome Rising / Melbourne Cup Challenge / Penumbra: Overture / Prison Tycoon 2: Maximum Security / Rogue Warrior / Sid Meier's Railroads! / Silverfall / Sprint Cars: Road to Knoxville / The Guild 2 / The Mark / Zoo Tycoon 2: Marine Mania

Turkáló: Blaze Media Pro / Cliprex DVD / DivX 6.4 / Media Player 9 és 10 / Media Player Classic / Quick Time 7.0 / VirtualDub 1.6.14 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.0 / Avira AntiVir 7 / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 / AMD - Ati Catalyst 6.10 - WinXP / nVidia Forceware / DX9 / Far Manager 1.7 / Total Commander 6.54 / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright v5.2d / Google Earth / Internet Download Manager 5.02 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / Zone Alarm Personal / AcdSee 8 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.24 / ICQ 5.1 / Softros LAN Messenger 3.7.4 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 2.5 / XFire 1.64 / Yahoo Messenger 8 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal / WinRAR 3.51 / WinZip 10 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

NEWS

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Fejlesztő > EALA **Kiadó** > Electronic Arts **Megjelenés** > 2007. első negyedév

Az év elején exkluzív előzetesben mutattuk be a Medal of Honor új epizódját, és az EA most érezte úgy, hogy meg kell mutatniuk, mit hoztak össze az akkor ígért dolgokból. Ha még emlékeztek, hat küldetésről volt szó, melyek specialitása az volt, hogy ejtőernyős ugrással indulnak, plusz extrának még megemlítettük a fegyverek fejlesztését is. A terv még mindig nagyjából ez (igaz, most már csak öt küldetés van, viszont mindegyikben kétszer is ugorhatunk, először egy felderítővel, aztán egy közkatonával – így jön ki a tíz küldetés), csak azt nem tudtuk, hogy az ejtőernyős ugrás mennyire megváltoztatja a játékmenetet. Mivel az ernyőt mi irányítjuk (olyannyira, hogy még a landolást is elszúrhatjuk), a hatalmas pályákon szinte bárhol

CODY?

Bár a Call of Duty 3 sajnos nem fog megjelenni PC-re, a negyedik rész, a mai korban játszódó Modern Combat már nekünk készül.

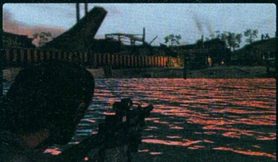
Talán ha még közelebb mennénk, az ellenfél el is találna minket...

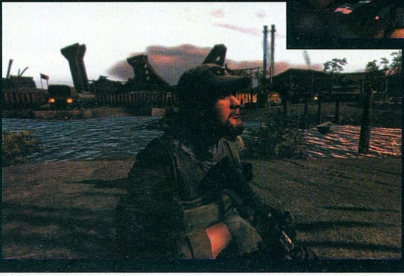
landolhatunk, a háztetőktől a mezőkig, a főtértől az utolsó kulipintyó mögött levő budiig. Ebből következik, hogy scriptelt jelenetek nem nagyon vannak, a harc teljesen dinamikus. A pályákon mindig négy-öt aktív küldetésünk van, csak rajtunk múlik, hogy milyen sorrendben, milyen stílusban és milyen felkészüléssel hajtjuk végre őket – ráadásul körülöttünk dühöng a háború, és simán lehet, hogy a németek visszafoglalják azokat az épületeket, ahonnan pár perccel ezelőtt söpörtük ki őket. A játékmenet nagyjából marad a régi, bár a megerősített, a pályákon taktikusan manőverező AI miatt valamivel óvatosabb előrehaladásra lesz szükségünk.

ROGUE WARRIOR

Fejlesztő > Zombie
Kiadó > Bethesda
Megjelenés > 2007. negyedik negyedév

A Bethesda nagy novemberi bejelentése végül nem az Oblivionnal és sajnos még nem is csak a Fallout 3-mal volt kapcsolatos. Ezek helyett azonban egy külső nézetes akciójátékot mutattak be a világnak. Lássuk az alapokat: Észak-Korea, négyfős kommandós-csapat, Unreal 3 motor, nagy hangsúly a multiplayer-módokon. A sztori klasszikus kliséhegy: egy elit csapatot küldenek be a kommunista országba, hogy végre oldják meg a térség minden problémáját a vezetők és a hadsereg kiirtásával. Embereinket egyszerű gombnyomásokkal, vagy (mikrofonos füles megléte esetén) hangparancsokkal is irányíthatjuk, a manőverek közül a legmókásabb pedig a csapdák állításának a lehetősége. Nem összetett eszközökről van szó, de például időzített vagy éppen távolról aktiválható aknákat telepíthetünk (abból arrafelé úgyis kevés van...), robbanószerrel tömhetjük meg a hullákat az idegesen a helyszínre érkező erősítés meglepésére. A multiban a legnagyobb újítás (a négyfős kooperatív-mód mellett) az, hogy a pályák nem statikusak lesznek, hanem a csapatok rakják össze őket előre meghatározott „darabokból". Minden helyszín három részből áll, egyet-egyet választ a két csapat, aztán a gép választja ki random a harmadik, középső részt. Így csak rajtunk múlik, hogy a bázisunk egy nyílt terep, egy hangár, egy barakk, vagy éppen egy városka lesz – viszont sosem tudhatjuk, hogy a másik oldalnál mire számíthatunk...





A száradó gatya kitűnő lehetőség a herelövés gyakorlására

PACIFIC STORM ALLIES

Fejlesztő > Lesta
Kiadó > Buka
Megjelenés > 2007. első negyedév

A Pacific Storm meglehetős sikert aratott – főleg Oroszországban, illetve a németeknél –, úgyhogy a Buka boldogan bízta meg a fejlesztőket egy kiegészítő összekalapálásával. Az alapjátékot nem igénylő Allies legfőbb újítása az eddigi harcoló felek szövetségeseinek megjelenése. Eddig ugye csak az amerikai és a japán csapatok szerepeltek a játékban, most azonban lehetőség lesz az angol és orosz, illetve német hajók és repülők kommandírozására is. A hajók esetében ráadásul lesz közvetlen irányítás is, ami az alapjátékból sokak bánatára kimaradt. Ezek felül természetesen lesz rengeteg új egység, megjelenik a diplomácia, és még a grafikán is csiszoltak egy keveset.

A babot zabáló bálna útvonalát nem túl nehéz dolog követni...

THE LORD OF THE RINGS ONLINE

Fejlesztő > Turbine **Kiadó** > Midway **Megjelenés** > 2007

A meglehetősen szerencsétlenül elsült E3-as prezentációt követően a Gyűrűk Ura alapján készülő online szerepjáték készítői magukba szálltak, és vadul dolgoztak a program rendbetételén, újdonságok kitalálásán. Ezeket most tárták a világ elé, és kétségtelen, hogy így már sokkal jobb képet mutat a program – a mostani legnagyobb problémánk, hogy sabb küldetések előtt átvezető jeleneteket kapunk, karakterünknek lesznek NPC ismerősei, összefutunk majd a Szövetség tagjaival, vagy akár Szauron legerősebb szolgáival. Ott van aztán a félelem/remény névre keresztelt rendszer, amely azt modellezi le, hogy egy elátkozott labirintus, vagy egy nazgul közelsége mennyire megtöri a morálunkat. Először behomályosodik tunk össze arénákban. Állatunkat is fejleszthetjük, tápolhatjuk, új képességeket tanulhatunk vele, egyszóval olyan, mintha egy második karakterünk is lenne.

A középföldei divat őszi kollekciója furcsa színösszeállításokat eredményezett

jelenleg viszont nincs megjelenési dátum... A Shadows of Angmar alcímmel ellátott első verzió Eriador határain belül engedi szabadon a játékosokat, vagyis nagyjából az első kötet tájain járhatjuk be. Négy faj és hét kaszt kombinálásával alkothatjuk meg karakterünket, aki aztán az MMO-játékok jó szokása szerint küldetések millióit (na jó, egyelőre „csak" 1300 megbízás van) vállalja el, szintet lép, több száz képességet sajátít el, partizik, vagy akár klánt alapít és sokfős instance-okat tisztít meg. Hogy mik az említett újdonságok? Például a sztori kiemelt szerepe: nem csak tápolni kell, nem csak szöveges üzenetekben tudjuk meg, hogy miért is kell 37 farkasfület összegyűjtenünk, hanem a fonto- a képernyő, aztán minden fény vörösessé válik, végül pedig statisztikáink is leromlanak (ennek ellenkezője is működik, Völgyzugolyban, vagy mondjuk Gandalf közelében minden aranyfényben fürdik, és persze erősödünk is). Érdekes koncepció a PvP, ebben ugyanis az általunk megölt szörnyetegek közül választhatunk harcost, és mások lényeivel csapha-

SACRED 2 FALLEN ANGEL

Fejlesztő > Ascaron **Kiadó** > Ascaron
Megjelenés > 2007. negyedik negyedév

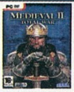
Miután az Ascaron kiadta az utolsó patch-et a Sacred hihetetlen sikert aratott első részéhez, már teljes erővel a folytatásra koncentrálhatnak. A Diablo-szerű akciójáték igazi folytatásnak tűnik: még szebb, még nagyobb, még több. Ancaria óriási, háborútól sújtott világában járunk, ahol hat hős kezében van a világ sorsa – bármelyikükkel nekivághatunk a kalandnak, mindenkivel más küldetéseket és átvezető jeleneteket fogunk látni; ráadásul mi választhatjuk ki, hogy a jók vagy a gonoszok oldalán tesszük-e le a voksunkat (ez természetesen kihat rengeteg mindenre). Harci

stílusból ezúttal is sokféle lesz, ráadásul ezeket szintlépések során ezerféle irányba alakíthatjuk át, különféle dolgokra specializálódhatunk a palloshasználattól a tűzmágiáig bezárólag.

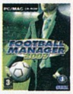
Óriási világító szárnyairól mindig könnyű megtalálni a képernyőn karakterünket

TOP 10

ANGLIA 06.10.05-06.10.11



MEDIEVAL 2: TOTAL WAR
SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
Totális háború, sötét középkor, fényes eladások
PC GURU - . - --%



FOOTBALL MANAGER 2007
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
A focimenedzserek tesztjét következő számunkban olvashatod
PC GURU - . - --%

THE SIMS 2: PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Meglepetés: a Sims 2-kiegészítő nem első helyen nyitott
PC GURU 06.12 76%

WH 40K DARK CRUSADE
RELIC . THQ
Bár van konkurencia, ez az év egyik legjobb kiegészítője!
PC GURU 06.12 90%

NEVERWINTER NIGHTS 2
ATARI . OBSIDIAN
Még hogy az emberek nem vevők az RPG-kre!
PC GURU - . - --%

BATTLEFIELD 2142
ELECTRONIC ARTS . DICE
Amikor állnak a WoW szerverek, Chris itt vadászik
PC GURU 06.12 85%

NEED FOR SPEED CARBON
ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
Az embereknek tényleg szüksége van a sebességre
PC GURU 06.12 93%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Karácsonykor jön a Télapós cuccok expanzió
PC GURU 04.10 90%

COMPANY OF HEROES
RELIC . THQ
Nem lehet vita: ez az év egyik legjobb játéka!
PC GURU 06.11 96%

CHAMP. MANAGER 2007
BEAUTIFUL . EIDOS
Az LMA Manager pont lemaradt a listáról...
PC GURU - . - --%

COLIN MCRAE DIRT

Fejlesztő > Codemasters **Kiadó** > Codemasters
Megjelenés > 2007.

A DIRT valami bitang jól néz ki, reméljük a fizika is hasonlóan élethű lesz

Az új NEON grafikus motor egyik fő erőssége a részecskerendszer...

A Codemasters nagyon bedurvult: a következő Colin McRae-játék valami elképesztően durván néz ki. A fejlesztők esküsznek, hogy a vadonatúj NEON motornak köszönhetően a játék tényleg így fest (igaz, a képek a konzolos verzióból származnak), úgyhogy vélhetően a grafikával nem lesz gond. Szerencsére a tartalommal sem, a Dirt ugyanis sokkal változatosabb lesz, mint az eddigi részek: olyan opciók jelennek meg benne, mint a Hill Climb vagy a Rally Raid, de például lesz egy rendkívül hosszú sivatagi versenysorozat is. Ehhez mérten ötvennél is több teljesen lemodellezett autó közül választhatunk a kisteherautóktól a homokfutókon át egészen a hagyományos raligépekig. Ezeket a karrier-módban összeszedett pénzünkből vehetjük meg, de az online versenyek alatt bármelyik gépet bevethetjük. A fizika szintén sok fejlődésen ment keresztül, olyan dolgokra is figyeltek, mint a véletlenszerűen változó, és a hegyekben akár orkánszerűvé is erősödő szél.

>> Az Activision felfedte, hogy a filmmel együtt érkező Shrek 3 játék PC-s verziójának fejlesztője a Beenox lesz.

TOP 10

SPANYOLO. 06.10.01-06.10.31

THE SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A háziállatos kiegészítő cseppet sem megdöbbentő módon nyitott
PC GURU 06.12 **76%**

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Hét és félmillió addikt nem tévedhet, próbáld ki te is!
PC GURU 05.03 **97%**

PRO EVOLUTION SOCCER 6
KONAMI . KONAMI TYO
Néhány országban a Pro Evo már üti a FIFA eladásait
PC GURU 06.13 **92%**

FIFA 07
ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
Nálunk a magyar szinkron miatt verhetetlennek tűnik.
PC GURU 06.10 **93%**

SIMS 2 GLAMOUR PACK
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A minikiegészítők gyártása az utóbbi öt év legjobb üzleti ötlete volt...
PC GURU -.- **--%**

GUILD WARS NIGHTFALL
NCSOFT . ARENANET
Az ingyenes online RPG második bolt kiegészítője jól sikerült
PC GURU 06.13 **90%**

SACRED GOLD
ASCARON . ASCARON
A spanyolok úgy tűnik megvesznek a Diablo-klónokért
PC GURU -.- **--%**

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2
ELECTRONIC ARTS . EALA
A kiegészítő tesztjét a 80. oldalon olvashatod el
PC GURU 06.04 **85%**

FLIGHT SIMULATOR X DLX
MICROSOFT . ACES
Pedig a Deluxe változat nem egy olcsó mulatság...
PC GURU -.- **--%**

BATTLEFIELD 2142
ELECTRONIC ARTS . DICE
Ennél azért jobb nyitást érdemelne a BF 2142
PC GURU 06.13 **85%**

OBLIVION: KNIGHTS OF THE NINE

Fejlesztő > Bethesda **Kiadó** > 2K Games **Megjelenés** > 2006. negyedik negyedév

Milyen jó érzés lehet ebben a sisakban tüsszenteni egy óriásit...

A Knights of the Nine nem egy szokványos kiegészítő lesz, lényegében a mostanában elkészülő PS3-as változat extráit zsúfolták rá egy korongra. Persze ez sem megvetendő, hiszen tartalomban nem lesz hiány. Egyrészt megkapjuk az eddigi összes fizetős tartalmat, köztük a játék legnagyobb labirintusát, no meg személyes varázslótornyunkat. Aztán: lesz egy ötödik társaság, akikhez csatlakozhatunk, ők a címadó lovagok. Ők egy nagyon szent banda, ha megölünk valami ártatlant, azonnal kicsapnak minket, és mehetünk zarándokútra valamelyik régi Ayleid romhoz. A tagságnak megvan a maga előnye, a szent pallos, és az ifjonc, minket kísérő lovagok képében – de reméljük a küldetések is szórakoztatóak lesznek.

Ezekben egyébként főként hatalmas föld alatti labirintusokat kell megtisztítani; egy őrült varázsló és teremtményei ellen kell küzdenünk. A kiegészítő körülbelül 20 órányi játékidőt biztosít, és jó eséllyel a szokásosnál is kedvezőbb áron kerül majd forgalomba.

A szerelem még egy ilyen háborútól sújtott világból sem hiányozhat

AION: TOWER OF ETERNITY

Fejlesztő › NCsoft Seoul **Kiadó** › NCsoft **Megjelenés** › 2007.

Egyelőre nem tudni, hogy az Aiont ingyenes, vagy fizetős MMO-nak tervezi e az NCsoft, mindenesetre érdekes húzásokban nem szenved hiányt a játék. A gyönyörű fantasy világban néhány térkapu oktalan megpiszkálását követően háromfrontos háború alakul ki az angyalok, a démonok és a sárkányok között, mindenki a teljes hatalomért küzd. A játékosok csak az első két frakció tagjai köz tartozhatnak, a sárkányok leginkább az egyensúly szerepét töltik be: ha egy szerveren nagyon az egyik irányba billenne a mérleg nyelve, jönnek a sárkányok, és jól felégetik az addig győzelemre álló oldalt... A karakterek cselekedeteinek fontos következményei is lesznek, a más játékokban csak ritkán látható world eventek, vagyis csak egyszer bekövetkező, az egész játékra kiható események itt elég gyakoriak lesznek. Bizonyos főellenfeleket minden szerveren csak egyszer lehet megölni, térkapukat nyithatunk meg, épületeket rombolhatunk le – nyomunk tehát ott marad a játékban. Szintén meglepő dolog, hogy a grafikáért a CryEngine felel (a Far Cry alatt működött verzió), így aztán gyönyörű erdőkben, esős vízpartokban és lélegzetelállító látótávolságban nem lesz hiány...

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

Noha az id a Doom 3 után egy gyors ritmusú fejlesztést és egy nem FPS stílusú játékot ígért, már jó két éve dolgoznak a legnagyobb titokban valamin. Előbb-utóbb be kell jelenteniük a dolgot, mostanában mindenesetre az az információ terjedt el, hogy váltottak, és a **Doom 4**-en munkálkodnak új grafikus motorral.

15%

Az nem pletyka, hogy a **Just Cause 2** készül, hiszen ezt már hivatalosan is bejelentette az Eidos és az Avalanche párosa. Az azonban meglepő lesz, hogy egyes értesülések szerint teljesen átmennek GTA-ba, és a folytatást már egy óriási, nyüzsgő metropoliszba helyezik át mindenki nagy örömére.

60%

A mostanában sikert sikerre halmozó Relic a kiegészítők elkészülte után állítólag megkezdte a munkálatokat a tejesen új, következő generációs **Warhammer 40K** stratégiai játékon. A grafika mellett állítólag az arányokon és a számokon akarnak fejleszteni; mi már most több ezres tiranida-hadakat vizionálunk...

50%

A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

HOSPITAL TYCOON

Fejlesztő > Deep Red
Kiadó > Codemasters
Megjelenés > 2007

Bár a cím alapján úgy tűnhet, hogy a Hospital Tycoon egy szokásos, sokszintes menükkel borított managerjáték lesz, ennél sokkal többet nyújt majd. Egyrészt persze foglalkoznunk kell a bizarr betegségekkel jelentkező páciensekkel, be kell rendeznünk kórházunkat és kismillió alkalmazottat kell foglalkoztatnunk, másrészt azonban olyan lesz, mintha valami szappanoperát néznénk. Az ápolónők az orvosokra hajtanak, a műtősök tiszta alkoholt isznak sutyiban, és persze a betegek is rengeteg meglepetést fognak okozni. A játék nagyjából olyan lesz, mintha egy szokványos tycoon-játékot kereszteznénk a Simsszel, és hozzáadnánk némi sztorit és kissé beteges humort.

Nem számít, ha kint betegek halnak meg, a doktor úr ma beveszi a vörös erődöt

THE SHOW

Fejlesztő > Sixteen Tons **Kiadó** > 2K Games **Megjelenés** > 2007. első negyedév

Valószínűleg minden idők egyik legblődebb háttérsztoriját sikerült kitalálni ehhez a német fejlesztésű RTS-hez: cirka száz év múlva Kalifornia egy republikánus diktátor uralma alatt kiválik az USA-ból, és rögtön megkezdi a naphoz és vidámsághoz szokott nép elnyomását. Az emberek egyetlen szórakozása a Show című reality show, melyben a politikai foglyok mészárolják le egymást egy hatalmas, e célra létrehozott szigeten. Nekünk, egy igazi amerikai ügynöknek ide kell belépnünk, és felhágni a ranglétra csúcsára, hogy találkozhassunk az elnökkel – és így kinyírhassuk. Addig persze rengeteg csatát kell megnyernünk. Különösebb trükkökre, Supreme Commander-féle újításokra nem kell számítani: bázist építünk, nyersanyagot termelünk, szórjuk a barakkokból a gyalogosokat, a gyárakból a mecheket (más egységtípus nem is lesz, ezekből összesen viszont közel 40 variációt érhetünk el), aztán hadd szóljon. Egyszerre tipikusan több száz egység lesz az irányításunk alatt, és mivel a robbanásokra nagyon ráfeküdtek a készítők, a játéknak erős tűzijáték-hatása van.

A kaliforniai diktátor tiszteletére még a lézereket is bevetjük

GODS & HEROES

Fejlesztő > Perpetual **Kiadó** > Sony Online **Megjelenés** > 2007

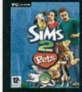
A WoW elképesztő sikere után a fejlesztők, kiadók, ha egy újabb online RPG készítésére adják a fejüket, általában igyekeznek valami erős franchise-t keríteni, hisz annak a rajongói már alapból jelentenek egy jókora felvevőpiacot. A Perpetual azonban nem „csalt" ilyen módon: egyszerűen észrevették, hogy az ókori Róma témáját mostanában mindenki hanyagolja, ezért ide helyezték játékukat. A Rome Rising karaktereinek (csak eleinte gyógyítások, gyenge támadó mágiák lesznek, de a maximális 50. szinten már avatár-idézés és forgószél is lesz. A játék másik egyedi vonása a segítők jelenléte – hősünk, hogy ne kelljen egyedül megoldania a küldetéseket, legyőznie a mitikus bestiákat, különféle harcosokat vehet fel maga mellé. Az egyszerű zsoldosoktól az istenünk által küldött segítőktől a megszelídített szörnyetekig terjed a kínálat, és persze ők is fejlődnek velünk együtt,

Na most akkor tulajdonképpen ki is van túlerőben?

emberek, összesen hat kaszt) legfőbb érdekessége, hogy egy isten választott követői, és ez bizony meg is látszik. A játékban több mint ezer (!) isteni képesség van, melyeket istenünk szolgálatával szerezhetünk meg, fejleszthetünk fel. Ezek a varázslatszerű képességek még új cuccokat is szerezhetünk nekik. Kíváncsian várjuk, hogy a Gods & Heroes mennyire lesz sikeres, mert noha nem támaszkodhat semmilyen ismert brandre, nagyon jól néz ki, ráadásul a játékmenet is izgalmasnak, kicsit talán újítónak is tűnik...

TOP 10

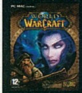
AMERIKA 06.10.21-06.10.28



THE SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ugye senki nem lepődött meg ezen a helyzetésen?
PC GURU 06.12 **76%**

BATTLEFIELD 2142
ELECTRONIC ARTS . DICE
Chris és Flatline általában együtt vadásznak a szervereken
PC GURU 06.13 **85%**

FLIGHT SIMULATOR X DLX
MICROSOFT . ACES
A szobapilótáknak a nem-Deluxe változat már nem is kell
PC GURU - . - **--%**



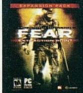
WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
A hét-és-félmilliomodik vásárló után egyenesben van a cég...
PC GURU 05.03 **97%**

GUILD WARS NIGHTFALL
NCSOFT . ARENANET
Kíváncsian várjuk, hogy a következő kiegészítő milyen stílusú lesz
PC GURU 06.13 **90%**

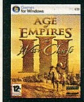
SW FORCES OF CORRUPTION
LUCASARTS . PETROGLYPH
Valami oltári zavart érzünk az Erőben, ezért valaki meg fog lakolni
PC GURU 06.13 **43%**

WH 40K DARK CRUSADE
THQ . RELIC
A Dark Crusade egy ritka jól sikerült kiegészítő lett
PC GURU 06.12 **90%**

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az eladási toplista legöregebb tagja bő két éve tanyázik az élbolyban
PC GURU 04.10 **95%**



F.E.A.R. EXTRACTION POINT
VIVENDI . TIMEGATE
Ennél azért jóval többre, változatosabbra számítottunk
PC GURU 06.13 **73%**



AOE3: WARCHIEFS
MICROSOFT . ENSEMBLE
Nem lett forradalmi - ahogy az alapjáték sem volt az
PC GURU 06.13 **80%**

World of Warcraft: The Burning Crusade

fejlesztő > Blizzard kiadó > Vivendi web > www.wow-europe.com írta · Hancu

A Blizzardot aligha kell bemutatni a PC Guru olvasóinak. A kaliforniai csapat egyértelműen a világ első számú PC-s játékfejlesztő stúdiója; játékaik kivétel nélkül fájdalmasan hosszú ideig készülnek, de aztán menetrendszerűen minden létező babért learatnak. Névjegyeik a fantasztikus minőségű render mozik, a tökéletesre csiszolt játékmenet, és a fanatikus rajongótábor példaértékű kiszolgálása. Hogy jelenleg min dolgoznak a World of Warcraft mellett, a játékipar legjobban őrzött titkai közé tartozik.

Quel'Thalas vidéke talán az egész játék legszebb területe

ADDIKT

A WoW-kór terjedése cseppet sem lassul, a legutóbbi, november eleji közlemény szerint már hét és fél millióan rabjai a programnak.

2006. október 12-én hétmillió WoW-rajongó sóhajtott fel egyszerre szerte a világon, amikor megkezdődött a várva várt kiegészítő, a Burning Crusade zárt bétatesztje. A sóhaj egyrészt annak szólt, hogy a béta elindulása félreérthetetlenül jelezte, hogy most már záros határidőn belül megjelenik a kiegészítő; másrészt annak, hogy de jó annak a pár ezer szerencsésnek, akik már most kipróbálhatják azt, amit a többség csak januárban. A PC Guru WoW-függő keménymagja is bekerült a bétába, és most megosztjuk veletek, mi mindent tapasztaltunk a Dark Portalon átlépve, Outland világára érkezve…

ÖRDÖG HOZOTT OUTLANDEN!

Amint az ember átlép a Dark Portalon, és Outland földjére teszi a lábát, visszatér a régi idők hangulata: újra védtelennek és gyengének érzi magát a szörnyektől hemzsegő vadonban, nem pedig két ásítás között sárkányokat és félisteneket felszeletelő szuperhősnek, ahogy az utóbbi hónapokban megszokta. A Dark Portal túloldalán állandó háború dúl, vérszomjas démonseregek ostromolják a Horda és a Szövetség közös erőit, Infernalok potyognak az égből – a szó legszorosabb értelmében elszabadul a pokol. Lenyűgöző és egyben letaglózó élmény!

Ha kikerültünk a háborús zónából, bebarangolhatjuk Outland új területeit, amelyek a még az Azeroth-on megszokottnál is hangulatosabbak és stílusosabbak. Lehet, hogy az Oblivionban egy hervadt pitypang is nagyságrendekkel több poligonból áll és több shader csillog rajta, mint a WoW-ban fél hektár erdőn, de nem hiszem, hogy akadna ember, akinek nem akad el a szava Zangarmarsh mocsara (negyvenméteres foszforeszkáló gombák, lebegő medúzaszerű lények…), Shadowmoon Valley csataterei, vagy Nagrand buja erdőségei láttán. A Blizzardnál bizony nagybetűs művészek dolgoznak, ez süt minden egyes tereptárgyból, szörnyből, vagy akár a fegyvermodellekből.

Ahogy az új területek, küldetések (elképesztően sok van!) és ellenfelek láttán egyik ámulatból esünk a másikba, úgy fognak döbbenetes hatást kiváltani a zsákmányolható új cuccok is. Hacsak nem a jelenleg elérhető legdurvább és legritkább felszereléseink vannak, úgy nagyjából a 62.-63. szint körül fogjuk lecserélni a teljes ruhatárunkat – ha előbbi helyzet áll fenn, azok talán 67-68. szintig is kiszolgálhatnak. Eltűnik tehát a mostani hatalmas különbség a friss hatvanasok, és az Azeroth minden kincsét összeharácsolt veteránok között – vagy ha nem is tűnik el (hiszen utóbbiaknak jóval könnyebb lesz a fejlődés), jelentősen lecsökken.

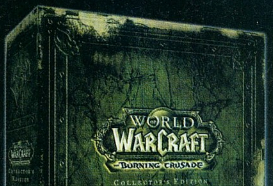
Azonnal látszik a fejlesztők szándéka a PvP csaták lassítására is, így az új fegyverek-páncélok mind rengeteg staminát (tehát áttételesen életerőt) adnak, plusz megjelenik egy jelentős új játékmechanizmus, a Resilience – ez a rajtunk ütött kritikus találatok esélyét és sebzését csökkenti.

vérelfekkel bemutatkozik Horda oldalon a paladin kaszt, míg a draenei-okkal a Szövetség megkapja a sámánokat – ezzel eltűnik a két oldal között eddig fennálló hatalmas játéktechnikai különbség és kiegyensúlyozatlanság. A kezdeti hatalmas felháborodás (konkrét tüntetések voltak Orgrimmar előtt, a Pink Floyd zenéjére, „We dont need no bubbleboys", igen vicces videók találhatók a témában szerte a neten) után ma már mindenki megbékélt a helyzettel és azt számolgatja, mennyire borítja ez fel az eddig megszokott stratégiákat, csapatösszeállításokat. (Elárulom: nagyon. Mindent újra ki kell találni, kísérletezni, tanulni. Izgalmas időknek nézünk elébe!)

Outlanden minden szerveren szabad lesz a PvP-gyakás

Díszdobozos kiadás

A Blizzard-hagyománynak megfelelően a Burning Crusade-ből is lesz gyönyörű díszdobozos, tejjel-mézzel folyó Collector's Edition a legvérmesebb rajongók számára. A szokásos extrák (a játék CD-s és DVD-s kiszerelésben egyaránt, „Így készült" DVD, művészeti album, soundtrack CD) mellett találunk a zöldesfekete bőrkötéses dobozban egy egérpadot, két csomagot a nemrég megjelent WoW gyűjtögetős kártyajátékból, plusz kapunk egy spéci minisárkány követőt a játékban. Az ár egyelőre ismeretlen, ahogy az is, hogy vajon mennyit sikerül belőle Magyarországra behozni a hazai disztribútornak...



HORDAPALADIN!? ALLISÁMÁN?!

Új választható fajként a Horda megkapta a Warcraft 3-ból már ismerős vérelfeket, az éjelfek mágiafüggő, egymással szemben szívből jövő, mély, kölcsönös utálatot tápláló rokonait; a Szövetség pedig a draenei népet: nagydarab, kék bőrű, csápos rusnyaságok (a hivatalos kiejtés „drénáj"). Nem véletlen, hogy külsőre inkább a másik oldalhoz tartozónak vélnénk őket: a Blizzard direkt akart a Hordának adni egy „hű de cuki, hú de szexi", míg a szövetségeseknek egy „hű de kemény, hú de macho" figurát, hogy aki eddig idegenkedett az „ellenség" kipróbálásától, az esztétikailag már ne találjon kifogásolnivalót bennük. Persze a külső nem minden: a

PLUSZ TÍZ SZINT

A legfontosabb újítás természetesen az, hogy az eddigi 60-as maximális szinthez a karakterek még tizet kaptak (amihez igencsak meg kell majd izzadnunk, a fejlődés ütemét ugyanis erősen lelassították). Az új szintkorlát új varázslatokat és képességeket is jelent: és persze minden kaszt olyasmiket kap, amikre eddig csak a legmerészebb álmaiban mert gondolni (illetve amiként hónapok óta sír a fórumokon), a mágus láthatatlanságot, a druida repülő formát, a harcos

varázslat-visszatükrözést, és így tovább. Minden kaszt új trükkjei között van legalább kettő-három, amiket az ember megváltóként vár és megszállottan számolgatja, mennyi XP-t kell még összeszednie, hogy megkapja.

Ha plusz tíz szint, akkor plusz tíz talent pont is – és persze a kasztunkon belüli fejlődés irányát meghatározó talent-fákon is nagyarányú változtatások és bővítések történtek. Az eddiginél sokkal jobban lehet majd specializálódni: alapjaiban különbözik például egy átkokra, direkt sebző varázslatokra, vagy a megidézhető démonokra „kigyúrt" boszorkánymester, vagy mondjuk egy gyógyításra, elementál-mágiára, vagy közelharcra specializált sámán harcmodora. Már-már azt mondhatjuk, hogy a talentfák átdolgozásával a játszható kasztok száma megháromszorozódott (sőt, az életképes variációk száma még ennél is jóval több, hiszen a három, egyenként 41 pontig tartó fában nagyon sokféleképpen költhetjük el a 60 pontunkat).

A Diablo 2-ből már ismerős lehet a socketes tárgyak rendszere: bizonyos fegyverekben, páncélokban „lyukak" vannak, amikbe spéci drágaköveket tehetünk, így jutva újabb bónuszokhoz. Ez az alapötlet, ami aztán a végtelenségig bonyolítható: vannak különféle színű socketek és kövek (ha a megfelelő színeket tesszük a megfelelő helyekre, külön bónuszokhoz jutunk), vannak ún. metagemek, amik csak akkor fejtik ki a hatásukat, ha valami spéci feltételnek megfelelünk (például bizonyos mennyiségű kő adott színből a teljes felszerelésünkben) – egy szó mint száz, a socketelés remek alkalmat nyújt arra, hogy egy-egy adott helyzetre a végsőkig specializált ruhatárakat állítsunk össze. A köveket az új foglalkozás, a jewelcrafting képviselői állítják elő (mellé-

„A Blizzardnak megint sikerült a szokásos bravúr: egyrészt késik a játékuk, másrészt pedig zseniális lesz!"

Blood Elfek

Háttér: A vérelfek az ősidők elfjeinek, a Kaldoreinkek leszármazottjai, az éjelfek rokonai. A Harmadik Háborúban (a Warcraft 3 eseményei) Arthas kiirtotta népük nagy részét, és elpusztította éltető energiájuk forrását, a Sunwellt. A vérelfek megtanulták a Sunwell energiája nélkül élni, de démoni praktikáik miatt megtagadta őket a Szövetség. Miután sikertelenül próbálták visszavágni Arthasnak Illidan vezetésével, újjáépítették egykori birodalmukat, és a Horda segítségét kérték, hogy visszatérhessenek választott hazájukba, Outlandre.

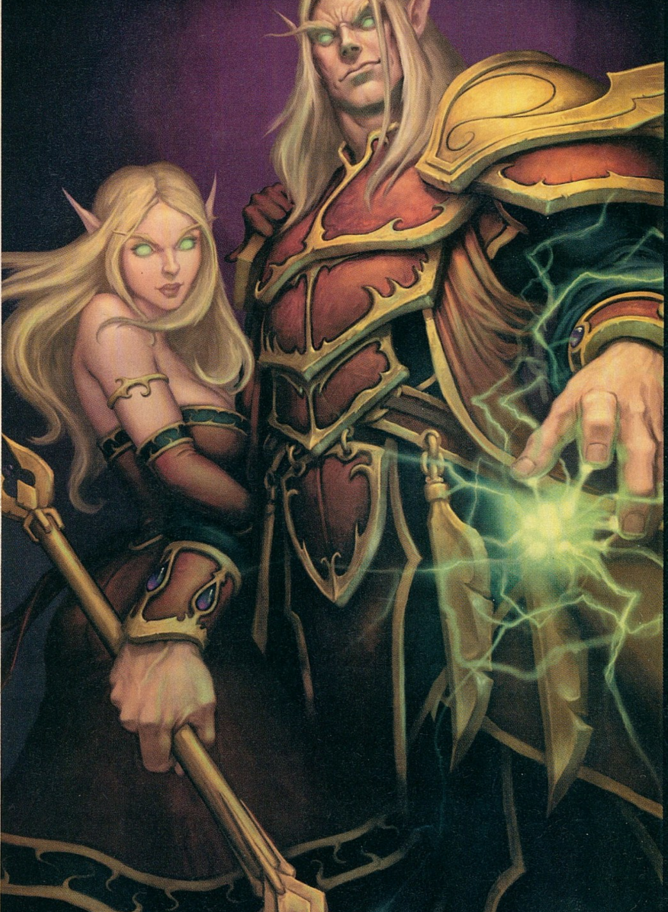
Vezető: Hivatalosan Kael'thas Sunstrider herceg, aki eltűnt Outlanden (és mint az majd kiderül, Illidan szolgájaként jelenleg Tempest Keep erődjének ura), gyakorlatilag Lor'themar Thelon régens, a vérelf erdőjárók vezetője.

Induló terület: Eversong Forest, egy félsziget a Keleti Királyság északi részén. Fővárosuk Silvermoon.

Lehetséges kasztok: hunter, mage, priest, rogue, warlock, paladin

Faji képességek: +5 bónusz mindenfajta mágiaellenállásra; +15 bónusz enchanting skillre; Mana Tap (manaszívás varázslat), Arcane Torrent (rövid ideig tartó, területre ható csendvarázslat).

Érdekesség: Az egyetlen faj a játékban, ami nem indíthat harcost.


Végre a horda is kapott szexi cicababa karaktereket. A rothadó élőholt asszonyok, zöld ork csitrik, patás-tögyes taurenek és a hórihorgas trollok után ránk is fért már...

1. Blade's Edge Mountain

Veszedelmes hegyvidék, ahol mindenhonnan démonok, és vérszomjas ogre törzsek leselkednek az egyszeri turistára. A fő nevezetesség Gruul, az ogre király barlangja (25-fős instance).

2. Zangamarsh

A mocsár gombalények és az Azeroth-ról ismerős Cenarion Circle expedíciójának otthona, és nagyon hangulatos zóna. A fő látnivaló Coilfang Reservoir, benne három öt- és egy 25-fős instance.

3. Nagrand

Nagrand buja erdőkkel borított dombjai arra emlékeztetnek, milyen is lehetett Draenor, mielőtt Outlanddé változott volna. Itt található Halaa városa, ami a legvéresebb PvP csaták színhelyévé teszi a zónát.

4. Terokkar Forest

A fakó színvilágú zónában épült fel Shattrath City, Outland „fővárosa", várhatóan a kiegészítő legforgalmasabb települése. Terokkar Forest nevezetessége még Auchindoun, négy ötfős instával.

5. Shadowmoon Valley

Elhagyatott, véráztatta csatatér, ahol hozzájuthatunk repülő hátasunkhoz, és itt találhatjuk meg a kiegészítő legkeményebb ellenfelét, Illidant is, a Fekete Templom (25-fős instance) mélyén.

6. Hellfire Peninsula

Az első terület, amit a Outlanden megpillantunk. Hatalmas zóna két-két hordás és ally várossal, illetve a Hellfire Citadel instance-szal (három ötfős szárny, plusz a főhadiszállás, 25-fős csapatoknak).

7. Netherstorm

A Konzorcium (az outlandi maffia) által uralt terület, ahol élettelen, mágikus kisülésekkel övezett sziklarengeteg váltakozik mágikus védőpajzsok alatt burjánzó vad dzsungelekkel. Itt található az új battleground (Eye of the Storm), az Area 52 goblin bázis, és a csak repülő hátassal megközelíthető Tempest Keep (három ötfős, és egy 25-fős instance). Talán az Outland, és így az egész játék leglátványosabb zónája.

Draeneik

Háttér: 25 ezer évvel ezelőtt az eradar fajt megrontotta Saergas, a Világok Pusztítója, minden démonok öregapja, és létrehozta belőlük a Lángoló Légió démonseregét. Az eradarok egy része elmenekült, és az orkok szülőházájában telepedett le: belőlük lettek a draeneik. Miután az orkokat is megfertőzte Saergas, és megnyílt a Dark Portal, a draeneik Azeroth-ra költöztek, és beléptek a Szövetség kötelékébe.

Vezető: Velen, a próféta. Több ezer éves eradar mágus, aki annak idején visszautasította a démonok által felajánlott hatalmat, és népének maroknyi tagjával Draenor világára menekült. Jelenleg Exodarban szövögeti terveit az áruló eredarból lett démonlord Kil'jaeden elpusztítására.

Induló terület: Azuremyst Isle, egy sziget Kalimdor nyugati partjainál. Fővárosuk Exodar.

Lehetséges kasztok: priest, warrior, mage, hunter, shaman, paladin

Faji képességek: +10 bónusz Shadow Resistance; +15 bónusz jewelcrafting skill; Hősiesség (minden partitagnak +1% esélyt ad sikeres harci találatokra), Naaru Áldása (Gyógyító varázslat, amit minden draenei ismer).

Érdekesség: Az egyetlen faj a játékban, ami egyaránt lehet sámán és paladin!

Csápos, farkas, kék a bőre, és úgy általában elég ronda. Viszont lehet paladin és sámán is...

kesen pedig gyűrűket, nyakláncokat és egyéb ékszereket tudnak készíteni) – tuti slágerszakma lesz! Ha már a szakmáknál tartunk, a többi foglalkozás is rengeteg újdonságot, specializációs lehetőséget, és extra tápos receptet kap.

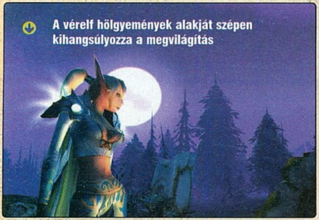
RAIDELJÜNK!

Az alap WoW-ban, ha az ember elérte a 60. szintet, nagyjából egy szórakozása, és fejlődési útja maradt: a 20-, majd 40-fős instance-ok (meg a PvP, de arról majd később). Ebbe persze bele lehet unni egy idő után, és éppen ezért fog felüdülést jelenteni, hogy 60. és 70. szint között csupa 5-fős instance várja a játékosokat, amik teljesen más megközelítést kívánnak, és más élményt nyújtanak, mint a sokfős kalandok (ráadásul ezeket lehet majd 70. szinten hard módban játszani, feltuningolt ellenfelekkel, csábítóan tápos jutalmakért). A legkeményebb instance-ok létszáma 25 fő lesz, ami nagyjából olyan változás, mintha a FIFA bejelentené, hogy januártól 7-fős csapatok játsszák a focit. Ez alapvetően jó hír (kisebb létszám mellett nagyobb az egyén felelőssége, mindenki fontosabb szerepet kap, tehát élvezetesebb harcok várhatók; és könnyebb összetrombitálni 25 embert, mint 40-et), de képzeljük csak el, mekkora drámák lesznek az eddig a 40-fős balhék köré szerveződött klánok ezreinek életében emiatt...

MINDENKI MINDENKI ELLEN

A játékos-játékos elleni küzdelem eddig a WoW gyengébb oldalai közé tartozott; voltak ugyan battlegroundok meg PvP rangok, mégis, a ranglétrán az ember csak úgy léphetett előre igazán hatékonyan, ha éjjel-nappal PvP-zett – nem a képességek, a tudás, hanem a beleölt idő számított. A kültéri, szabályok nélküli „ereszdelahajam" pedig szinte teljesen megszűnt igazi motiváció (azaz jutalmak) hiányában – sőt, ha véletlenül egy-egy civil is bekerült a szórásba, azért kemény büntetések

jártak. Érezhette a Blizzard is, hogy itt tenni kell valamit, és a Burning Crusade PvP rendszere láttán alighanem válságstábok ülnek össze a Guild Wars és a Warhammer Online fejlesztőstúdióiban.


A vérelf hölgyemények alakját szépen kihangsúlyozza a megvilágítás

Az Outlanden néhol mesés tájakra lelhetünk felfedezés közben

Régi ismerősök

A WoW fejlődésével soha nem látott ütemben bővül a Warcraft-mitológia, de a Burning Crusade-ben nemcsak az újonnan kitalált és kidolgozott szereplőkkel és színhelyekkel találkozhatunk, hanem régi jó ismerősökkel is. Ott van például Medivh, minden idők legnagyobb mágusa (ő nyitotta ki annak idején a Dark Portalt, ami a minden Warcraft-játékok alapjául szolgáló démon-invázióhoz vezetett), akinek a legendás tornyát, Karazhant járhatjuk be, és foszthatjuk ki.

A legizgalmasabbnak talán a Caverns of Time időutazós küldetései ígérkeznek: itt segíthetünk Thrallnak megszökni a rabszolgaságból (ez ugye a Warcraft 3 előzménye), ott lehetünk Medivh mellett, amikor megnyitja a Dark Portalt, és újrajátszhatjuk a Warcraft 3 legemlékezetesebb csatáját, amikor a Horda és a Szövetség egyesített erői legyőzik Archimonde démonherceget a világ tetején, Hyjal hegyén.

Találkozhatunk aztán a Warcraft 2 egyik emlékezetes hősével, Khadgarral, az ősmágussal; legyőzhetjük a Lángoló Légió egyik démoni vezérét, Magtheridont (szerepelt a Warcraft 3-ban is, ha még emlékszünk rá), sőt a kiegészítő legkeményebb ellenfeleként a Fekete Templom legmélyén nem más vár ránk, mint Azeroth egykori legnagyobb hőse, az elkárhozott démonvadász Illidan.

A legnagyobb újítás az arénaharc: kettő-, három-, és ötfős csapatokkal jelentkezhetünk a három hónapig tartó ligákba, ahol aránylag kicsi, de trükkös arénákban küzdhetünk az ellenünk sorsolt csapattal (a sorsolás alapja, hogy mindig nagyjából a mi erőnknek megfelelő ellenfelet próbál a gép adni) – akár hordás hordással, szövetséges szövetségessel is, és persze nem csak a saját szerverünk lakóival! Az eredmények alapján a Warcraft 3 ladderéhez hasonló rangsor alakul ki, aminek alapján különféle jutalmakat osztogatnak minden szezon végén.

Hagyományos battlegroundból is kapunk egy újat, az Eye of the Storm 15-fős móka, tornyokat kell elfoglalnunk, és a pálya közepéről egy zászlót egy saját toronyba bevinni – és közben persze megakadályozni, hogy az ellenfél ugyanezt tegye. Az igazi változás a jutalmazásban van. Eddig állandóan változó ranglista volt, amin a heti teljesítményünk alapján léphettünk előre, vagy eshettünk vissza, és a helyezésünknek megfelelő kínálatból vásárolhattunk (aki a csúcsra tört, az nem lazsálhatott, néhány kihagyott nap is súlyos visszaesésekkel fenyegetett).

Ezentúl itt nincsen ranglista, szimplán csak honor pontokat kapunk a teljesítményünkért, és ezekből vásárolhatjuk meg a jutalom cuccokat. Magyarán nemcsak a fanatikusok juthatnak hozzá a legjobb PvP felszerelésekhez, hanem a hobbi-PvP-sek is, csak persze sokkal lassabban. Másrészt alaposan meg kell gondolnunk, mire költjük összeküzdött honor pontjainkat, hiszen minden vásárlás után kezdődik elölről a gyűjtögető életmód.

ÉGBEN

Outlanden a táposok vehetnek maguknak repülő hátast, egy árnysárkányt. Ez potom 4500 aranyba kerül, viszont több igen erős területre csak ezzel juthatunk el...

A kültéri PvP-re minden egyes új területen PvP objektívák bátorítják a népet: általában tornyok, vagy más stratégiai pontok elfoglalása a cél; az a fél, aki ezáltal uralja a területet, kicsi, de azért jól észrevehető bónuszt kap. A PvP-s objektumok környékén megölt ellenséges karakterekért pedig tokeneket kapunk, amiket különféle jutalmakra válthatunk be a városokban.

Akinek ez tetszik, valósággal ujjongani fog Halaa, a PvP város láttán. A sziklaszirtre épült, kötélhágcsókon megközelíthető erőd semleges városként funkcionál, míg valaki meg nem szerzi a főtéren kitűzött zászlót. Akié a zászló, azé a város: vásárolhat, pihenhet, küldetéseket vehet fel és adhat le, szabadon járhat-kelhet – az ellenfél pedig szívhatja a fogát, mert alig ér a közelbe, és már megtámadják a városi őrök. Nincs más hátra, ostromot kell indítani, amiben az előrenyomuló sereget griffhátra pattanva, gyújtóbombák hajigálásával támogathatjuk. Jól hangzik? Élőben még jobb!

A LÁNGOLÓ LÉGIÓ

Bár a bétából még rengeteg dolog hiányzik (jelenleg csak 67 a szintkorlát, több terület le van zárva, és hetente érkeznek a több száz megás javító patch-ek), már most látni, hogy a Burning Crusade zseniális lesz. Tipikus Blizzard-menetrend: csak a kiegészítő kipróbálása után kezdi az ember az alapjáték gyengéit meglátni, és utána nehéz is visszatérni ahhoz. Minden téren előremutató, okos változások várhatók az alapjátékhoz képest; úgy tűnik 2007-ben is biztosított a szabadidőnk kulturált eltöltése...

Az egyetlen terület talán, ahol a BC után is kirívóan gyenge lesz a játék, a klánok támogatása – de hát kell valamit hagyni az ezer százalékos biztonsággal érkező következő kiegészítőre is, amit a Blizzard 2007 végére tervez (haha!), és ami a pletykák szerint Northrenden, a Lich Kinggé vált Arthas birodalmában fog játszódni. Vagy a goblinok birodalmában, Undermine kontinensén. Vagy az Emerald Dreamben, a druidák világán. Vagy...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	90%
VÁRHATÓ SIKER	MEGASIKER

Most komolyan, e cikk után még mit is mondhatnék? Ha WoW-ozol, úgyis meg kell venned, ha még nem, akkor pedig esélyes, hogy az itteni újdonságok fognak elcsábítani. Minden idők legjobb kiegészítője? Esélyes...

HANCU

PRO: Azt se tudjuk, hol kezdjük a felsorolást: új fajok, helyek, PvP, foglalkozás, cuccok, instance-ok...

KONTRA: Ha csak egy homokozó marad, félő, hogy nem sokáig köti le a legtöbb játékost

2007. I.

Minden idők legnagyobb dobócsillagával felszerelkzve várjuk a napfelkeltét

A sötét oldalon

DARK Sector

fejlesztő > Digital Extremes kiadó > d3 web > www.darksector.com írta · Kredenc

A Digital Extremes stúdiót 1993-ban James Schmalz alapította a kanadai Londonban (igen, a kanadaiban) első címük legenda lett: az Epic Pinball, majd ennek folytatása, az Extreme Pinball. De a java még hátravolt: az Epic Games partnerségével született meg 1998-ban az Unreal motor, és az erre épülő Unreal, melyből egy máig diadalmasan menetelő, 9 milliós eladással büszkélkedő franchise lett. Annak idején az is felmerült, hogy egyesül a két cég, ám a kanadai adótörvények tiltják hazai és külföldi jogi személyek fúzióját, ezért a DE saját útra lépett. 2004 áprilisában szűk szakmai körben bemutatták a Dark Sector tech-demóját – így ez a cím úgy vonul majd be a történelemkönyvekbe, mint a világ első, hivatalosan bejelentett next-gen játéka.

Egy posztapokaliptikus város. Egy szabadon garázdálkodó, vérengző, lesből támadó szörny. Őrjáratozó katonák, akik a veszély miatt szó nélkül lőnek mindenre és mindenkire, aki mozog. És a személyedben egy hős, Hayden Tenno. Most, Kedves Olvasó, picit játssz el a gondolattal: ha játékíró lennél, mit hoznál ki ebből? Magányos szörnyvadász? Netán a rendfenntartó egység tagja? Vagy a mindkettő ellen küzdő szabadságharcos? A kanadaiak merész húzással a legkevésbé morális, és bizonyára első hallásra sokakat megosztó, negyedik lehetőséget választotta: te vagy a szörny.

ROBOTZSARU, ÜBERSZOLDÁT, ÉS AZOK A GONOSZ RUSZKIK

Persze nem a jól és tisztán levezethető fekete-fehér képlettel állunk szemben. Hayden barátunk ugyanis egy amerikai kormányügynök, persze egy titkos szervezetnél, azaz amolyan Sam Fisher-féle koma, akinek azonban a specialitása a kijelölt célszemélyek gyors és szakszerű likvidálása. Legfrissebb küldetése a Balkánra vezet, ahol az ötvenes években, egy Lasria nevű képzeletbeli államban az oroszok titkos biológiai kísérleteket folytattak, Dark Sector kódnéven. Aztán jön a fordulat: a Lotus Complex nevű központi laborból kiszabadul egy vírus, mely embert és állatot egyaránt megtámad. A hatás: az áldozat fokozatosan egyfajta szerves-fémes organizmussá alakul, miközben a folyamat kibírhatatlan kínjaiba beleőrül. Bizony, sejthető a végkifejlet: hősünk is bepuszilja a bacit. Kész a baj – és a sztori. Várjunk, kell még valami ide: egy ritka genetikai betegség, melynek minket érdeklő része az, hogy Hayden nem érzékeli a fájdalmat, így aztán ép elmével vészeli át, hogy bádogemberré válik...

A Dark Sector a fejlesztés kezdeti stádiumában még erősen sci-fi beütésű FPS volt, mára azonban karakterközpontú, külsőnézetes játékká írták át alkotói, melynek csak kis százalékát teszi ki a fantasztikum. Utóbbi elemet főleg ellenségeink, a transzformálódott állatok és emberek (összefoglaló néven a technocyte-ok) bizarr serege jelenti, szerencsére e problémát Hayden barátunk újonnan szerzett képességei és különleges fegyverei megfelelően tudják orvosolni.

AKCIÓBA LENDÜL A DISZKOSZVETŐ FÉMSZOBRA

Hősünk legfőbb, az egész játékot végigkísérő fegyvere egy különleges, jókora, korongszerű elhajítható penge (ami persze közelharcra is igencsak alkalmas), mely három, sarlószerű ágból áll; láttunk már ilyet játékban is, filmen is persze. Nem bumerángszerű, azaz külön gomb-

Bádogemberünk a templomban sem talál vigaszt

"A sosemlátott ötleteket is bevető, gyönyörű grafikával felruházott Dark Sector 2007 egyik legjobbja lehet."

nyomással hívhatod vissza, akár a röppályája közepén is – ez a megoldás egyébként piszkos trükkökre is jó: képzeld el, hogy beledobod egy falba, lesben állsz, majd amikor egy ellenség elhalad a fegyver előtt, lenyomod a „gyere haza" gombot... Sőt ha egy mutánst sikerül meghentelni, a korongon rajta marad a vére, és ha ekkor azt belehajítod egy katonába, azonnal megfertőződik, megindul az átalakulás, és az őrjöngő fickó lövöldözni kezd, saját társait is megtámadva. Mi több, tűzforrásba hajítva fegyverünket az felizzik, így hatásosabb lesz a találat, és ennek segítségével a gyúlékony anyagokat is belobbanthatjuk (akciójáték axióma #1: minden katona mellett van egy benzineshordó). Ráadásul ez a barátságos jószág némi fényt is kibocsát, így egyrészt elhajítható zseblámpaként funkcionál, a technocyte-ok pedig éppenséggel félnek a fénytől, ami szintén kellemes taktikai elem.
És még nincs vége a kellemeknek: visszahíváskor a kütyü erős elektromágneses impulzust bocsát ki, mely sokkolja a közelében állókat, így könnyebben végezhetsz velük hagyományos lőfegyverekkel. Emellett persze olyan trendi dolgok is hozzáadódnak mindehhez, mint a rögzített gépfegyverek használata, vagy a járművezetés.

Különleges betegség

Főhősünk egy igen ritka genetikai betegségben szenved, melynek neve Riley-Day szindróma. Ez egy örökletes génmutáció, mely már abban is különös, hogy csak a kelet-közép-európai eredetű, úgynevezett askenázi zsidóknál jelentkezik, ott is csak 3600 emberből egyben. A betegség következtében bizonyos sejtcsoportok nem fejlődnek ki vagy elhalnak, így mind a vegetatív idegenrendszerben, mind az érzékrendszerben problémák mutatkoznak. Előbbi esetben pl. könnyhiány, felborult emésztés, légzés, testhőmérséklet- és vérnyomás-szabályozás fordulhat elő. Utóbbi a számunkra érdekes: hiányzó, vagy csökkent ízérzékelés, hő- és fájdalomérzet. Persze itt is csak utóbbi a lényeg; a fejlesztők nyilván olyan betegséget kerestek, melynél ez fennáll, hiszen e kór szenvedői gyenge izomtónussal rendelkeznek, nehezen járnak, és testük bizonyos területein bizony érzik a fájdalmat, sőt túlérzékenyek rá, de ezen a „köz érdekében" átlendülhetünk...

TOTÁLIS TERMINATOR

Hősünk átalakulása, fejlődése a korong használatában is meg fog látszani: amikor még csak pár szál drótizom különbözteti meg korábbi önmagától, új fegyverét lassan, erőtlenül, ügyetlenül fogja elhajítani, ám ahogy egyre jobban belendül, úgy lesz gyorsabb, erősebb, pontosabb a „tárcsázás". A fejlesztők elmondása szerint Hayden evolúciója három fázisból áll majd: a korong az első, egy pajzs lesz a második (egy azonnal felhúzható védőernyő), a harmadik pedig titok. A DE épp azt akarja elérni, hogy a 15 órányi játékidő ne egy nonstop, agyatlan mészárlás legyen, hanem egy olyan előregörgetése az eseményeknek, mely főszereplőnk folyamatos fejlődése, tanulása miatt mind újabb színekkel, rétegekkel, lehetőségekkel gazdagodik. Hozzájárul ehhez persze az AI is, hiszen az átalakult állatok például megőrzik a hordaösztönt, így csapatban támadnak, csapdába csalnak, sőt lesznek, melyek más, brutális lényeket irányítanak, és az ő legyakásukkal a böszme dög is tehetetlenné válik – a szituációk kiértékelése lesz a túlélés egyik kulcsa.
A másik kulcs még érdekesebb, és ez a felvezetőben említett árnyalatot is erősíti. Lasriában nemcsak mutánsok és katonák hemzsegnek, hanem olyan civilek is, akiket még nem fertőzött meg a kór, így emberi énedet erősítheted, ha megmented őket, vállalva az ezzel járó kockázatot. Ez nagyon kifizetődő: a túlélőktől személyes emlékeket, fotókat kapsz. Hogy ez mire jó? A játék során kapcsolatba kerülsz egy földalatti mozgalommal, mely korábban a megszálló oroszok elleni partizáncsapatként jött létre, mostanában persze már a techocyte fajjal is küzdenek. Ha egy ilyen harcosnak megmutogatod a kis szuvenírkollekciódat, és felismeri közte egy barátja, rokona tulajdonát, annak örömére, hogy megmentetted a komát, új fegyvereket vagy kiegészítőket kaphatsz ajándékba.

A KÖRÍTÉS

Ha valamit a DE-ről megismertünk az Unreal-éra alatt, az két dolog: igencsak értenek a grafikus látvány megtervezéséhez és megteremtéséhez – no meg egy igazi, addiktív többjátékos móka elkészítéséhez. Esetünkben a látványról tudok többet mesélni, bár itt is igaz, hogy látni kell, nem dumálni róla (a multiról csak az biztos, hogy lesz, és annyit ígérnek, hogy jó lesz). A Dark Sector színvilága a címéhez és témájához méltóan borongós, sötét, nyomasztó, ugyanakkor árnyalataiban telített és gazdag. Az igencsak erősnek tűnő Sector Engine minden alrendszere, a karaktermodellek, az animáció, a textúrák, a fény-árnyék hatások mind külön-külön is kiemelhetőek, a játékmenetben pedig filmszerű élményt kívánnak a fejlesztők elénk tárni (kismillió eltérő animációval, automata fedezékrendszerrel, a HUD hiányával).

EXTRÉM GENERÁCIÓ

Talán sikerült kiemelni a cikkben a játék erősségét: egy igen jól kiegyensúlyozott és kihangsúlyozott karakterfejlődés, az a fajta hasonulás a főhőshöz, ami csak azért kellemetlen, mert hisz Hayden barátunk egyre kevésbé mondható az emberi faj képviselőjének, mégis ott kötéltáncol ama bizonyos morális szakadék felett, és ilyen formában lét és nemlét határán. Mindehhez egy jó körítés, úgy sztoriban, mint változatos játékelemekben, ütős grafikában, és kész is az újabb sikerrecept – talán egy új franchise első gyümölcseként.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	30%
VÁRHATÓ SIKER	TUTI SIKER

A Dark Sector ugyan nem egy híres franchise - de még könnyedén azzá válhat. A Digital Extremes designereinek, programozóinak köszönhetően sem a játékmenettel, sem a grafikával nem lesz gond, az újításokkal teli multit pedig külön várjuk.

KREDENC

PRO: Gyönyörű és okos, ráadásul telistelinyomták újításokkal is.

KONTRA: Mivel mozgásban még nem láttuk, nem tudjuk, mennyi valósul meg belőle

2007

A kék bolygó három kérője

írta · RBaly

Maelstrom

fejlesztő > KD-Lab kiadó > Codemasters web > codemasters.co.uk

Az orosz KD-Lab (korábban KDV név alatt alkottak) a voxeles grafika talán utolsó támogatói, előző játékuk, a sok remek ötlettel, ám sajnos ugyanennyi súlyos hibával telített Perimeter is ezzel a technológiával készült.

Valós idejű stratégia. A műfaj, mely a PC-s játékvilág alapjának tekinthető és mindmáig az egyik legerősebb ütőkártyának számít a konzolosokkal vívott „kinek a gépe jobb?” szópárbajokban. Sok klasszikus és úttörő név fémjelzi a stílust, valamint a sereghajtókból is akadt és akad jócskán ma is. A KD-Lab már nem számít újoncnak ezen a területen. Kellő optimizmussal kezdtük el boncolgatni az előzetes verziót, hogy kiderítsük, a hamarosan megjelenő játékuk az előbbi vagy az utóbbi tábort fogja-e erősíteni?

A JÖVŐ URAI

A nem is olyan távoli jövőben, a 2010-es évek végére a mi általunk ismert jelenlegi világkép gyökeresen megváltozott. Új felfedezések, technológiai vívmányok tágították ki az emberi tudás határait, megtanulták legyőzni a betegségeket, ez-

No. 2 PC GURU

A sötét, végtelen űr végtelen ellenfelet rejt magában

Az idegenek furcsa kezelőfelületet kaptak

által meghosszabbítani az életet. Ugyanakkor a világot megrázták a folyamatosan kirobbanó háborúk, azok kegyetlenségei, a harc az emberi igazságtalanság ellen, valamint a környezetkárosítás nyomán bekövetkező természeti csapások is. Ezen sok tényező okán a nemzetközösségek összeomlottak, tovatűnt a régi társadalmi rend és helyükön a kétségbeesett túlélők népesítették be a Földet. Nevet is adtak az őrület és káosz ezen időszakának – amiben gyakorlatilag egy emberöltő alatt sikerült kietlen pusztasággá változtatni a bolygót. A keresztségben egy ősi nyelvből választottak jelzőt, ami egy szörnyű, a világunkat széttépő vihart írt le. Ez volt a Maelstrom.

Ekkor még nem tudták, hogy ez a sok szörnyűség, amit okoztak és kaptak, még csak a jéghegy csúcsa volt. Miután az emberiség két egymással szemben álló frakcióra szakadt, 2040-ben a Földet idegen invázió és egy sajátos csapás érte, aminek nyomán gyakorlatilag teljes mértékben eltűnt a tiszta ivóvíz, mely emiatt a legértékesebb elem lett a világon. Az idegenek látogatásának célja szokásosnak mondható: a saját túlélésükhöz szükséges erőforrásokra fáj a foguk, amelyek épp nálunk lelhetőek fel s egyszersmind be is költöznének ide. Így tehát megkezdődik a harc, hogy valaki oldalán megszerezhessük a jogot arra, hogy a győztes semmizhesse ki szeretett Kék Bolygónkat. Az emberek, mialatt a hatalomért egymással is hadilábon állnak, párhuzamos harcot folytatnak az idegenek által megszállt Föld kitakarításának érdekében.

MULTI

Multiplayerre is lesz lehetőségünk, itt hat fő eshet egymásnak, a feltételeket szabadon állíthatjuk, valamint rangsoroló rendszer is segít a megfelelő szintű ellenfél megtalálásában.

A HÁROM TESTŐR

Az előzmények fényében látható, hogy három ellentétes érdek feszül egymásnak, csupán a végső céljaik közösek. Mint az mindjárt bemutatásra kerül, a szembenálló felek miatt minden egyes hadjárat merőben más megközelítést és stratégiát követel meg.

Az első kampány során az amerikai hadsereg egyik volt tisztje, James Buchanan vezeti a többnyire menekültekből összeverődött csapatokat, hordákat, akik a remnant név alatt szolgálnak. A rég elveszett szabadság és régi világrend visszaállításán fáradoznak. Ebből kifolyólag eszközeik, technológiai fejlettségi szintjük a korhoz képest meglehetősen elavultnak számít. A rájuk jellemző gerilla-harcmodor és a nagy létszám miatt komoly erőt képviselnek a harcokban, képesek az ellentáborból átcsábítani katonákat, illetve egy-két Ascension gépet is képesek meghackelni, valamint rendelkeznek néhány terepmanipuláló eszközzel is. Egységeik és a katonák fegyverei testreszabhatók és tuningolhatók, amit különböző alkatrészek ráillesztésével érthetünk el. Ezen tárgyak többnyire roncstelepek környékén lelhetők fel.

A második kampányban a baljós jövőképek kihagyhatatlan, világuralomra törő multinacionális cégnek leszünk a hadvezére. Ahogy az kitalálható, a bolygó felett egyre jobban átvették az irányí-

Na kitaláljátok, hogy ez melyik nép egyik egysége?

tást a különböző mamutcégek, s az idő és a konjunktúra lankadásával egymással is háborúzni kezdtek, amiből a 2030-as évek végére a zseni és természetesen multimilliárdos Arlan Khan vezette Ascension Industries Corporation került ki győztesen. (A név jelképes, vajon a Google avagy a Microsoft szinonimáját takarja-e?) A világ leggazdagabb vállalataként a technika legújabb vívmányaival próbálják akaratukat érvényesíteni, s erre a fölényre alapozva, brutális – és kimondhatatlan nevű – fegyverekkel és egységekkel operálnak. Emellett rendelkeznek a terraformálás képességével is. Katonáik felszerelései, robotjaik képességei szintén folyamatosan variálhatók, fejleszthetők, így az egyik legszínesebb fegyverarzenált tudhatják magukénak. Bázisaik, épületeik mind mobil létesítmények. Attól függően, hogy mit kíván meg a harci helyzet, átalakíthatjuk ezeket, nagyobb probléma esetén akár az egész állomás áthelyezhető egy biztonságosabb helyre, mintha csak a Starcraft repülő terran épületei köszönnének vissza.

A harmadik küldetéssorozatot és egyben legbrutálisabb haderőt az idegenek képében kapjuk kézhez. Kétségbeesetten és éppen ezért gátlástalan módszerektől sem visszariadva keresik az újabb kizsákmányolható, benépesíthető bolygót, vezetőjük egy bizonyos Mammon névre hallgató szerzet. Nemes egyszerűséggel az emberi faj kipusztítására törekednek, hogy mindenféle kompromisszum nélkül a saját képükre formálhassák világunkat. Ők a biomechanika terén állnak magasan a többiek felett. Óriási cyborg kreálmányokkal és mutáns harci robotok tömegeivel szeletelik fel az ellenállást. Az elfogott katonákból, illetve saját fajtájukból is képesek új, erősebb mutánsokat létrehozni, emellett még, ha ez nem lenne elég, az elszórt spórákból további egységeket tudnak teremteni. Létesítményeik átcsoportosítására, fejlesztésére, csakúgy, mint az emberek, ők is képesek.

Mindhárom szembenálló fél repertoárjában fellelhetők különböző, igen csábító csúcsfegyverek, amelyek akár a harcszíntér teljes átformálását is eredményezhetik. A cél szentesíti az eszközt: az anyatermészet alkotta hegyeket lebonthatjuk, ezáltal igencsak váratlan támadást intézve a hegy túloldalán dőzsölő ellenre. Ennek ellentételezésére célszerű magunk köré everesti magasságokat emelni, biztos, ami biztos alapon. Az ellenséget a világból egy szempillantás alatt kiradírozó atomerejű csodákra is nyugodtan számíthatunk, röviden a fegyverválasztékra nem igazán lehet majd panaszunk.

TECHNOLÓGIAI HABLATY

A fejlesztők a Perimeterben használt voxeles technológiát alkalmazták ebben a játékban is. Ezáltal elérhetővé vált a dinamikus környezet alkalmazása, magyarul, hogy – amennyiben késztetést érzünk rá –, az egész pályát a földdel tegyük egyenlővé, vagy épp ellenkező előjellel is dolgozhatunk: hegyeket emelhetünk, krátereket üthetünk, nem beszélve a szuperszonikus fegyverek áldásos hatásairól és a néhol igencsak szélsőséges időjárásról. A pályadeformálásban nagyon tetszett az, hogy olyan apróságokra is figyeltek, mint például egy tó mellé „ásott” gödörbe a víz egy része átfolyt, és nem maradt meg az előre kialakított medrében. Az isteni szerepkörben való tetszelgés – ahogy újradefiniálhatjuk a térképet valós időben –, nagyon számításigényes feladat, ebből kifolyólag a Maelstrom rendesen megköveteli az erős gépet, ezért a karácsonyi kívánságlistát célszerű a bővítésre áldozni (igaz, ez más jövőbeni játékoknak sem fog ártani). A grafika hozza a napjainkban elvárható szintet. Az apokaliptikus hangulat remekül került ábrázolásra, minden objektum háromdimenziós, s a víz tükröződése talán az egyik legszebb, amit eddig RTS-ben láthattunk. A zenei aláfestés is kellően illeszkedik a kialakult helyzetre jellemző háborús hangulathoz, viszont az állandó jelentések, hogy épp mit javítottak meg, mi készült el egy idő után bosszantólag tudnak hatni.

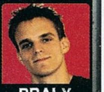
SIKER? LEHET!

Az orosz fejlesztők nem hagytak ki semmit abból, amit a játék bejelentésekor ígértek. A kialakult háborús helyzet igen részletes előtörténetét, valamint a végigjátszandó küldetések és a kasztokhoz tartozó hősök sztoriját nem bízták amatőrre a készítők. A Star Trek: Voyager, valamint Doctor Who forgatókönyvírója, James Swallow felelt az egysíkúság elkerülésért. Az innovációra való törekvés a játékmenetben is észrevehető. Eddig sehol sem látott elemek gazdagítják a pusztításhoz rendelkezésünkre álló repertoárt, amely valamelyest megköveteli a játékosok eddig alkalmazott stratégiáinak az újragondolását. Jövő februárban (nemrég halasztották el a játékot) ti magatok is meggyőződhettek arról, menynyire végeztek jó munkát a srácok. Érzésünk szerint a műfajt nem fogja alapjaiban megrengetni – különösen most, a Company of Heroes és a Supreme Commander között – de egy kellemes, érdekes színfoltja lehet a sci-fi RTS játékok nagy családjának.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		90%
VÁRHATÓ SIKER		SIKER LEHET

A lehetőség, hogy különösebb következmények nélkül mindent pusztíthatunk, mindig csábító. Eddig jól alakul a Maelstrom a prés alatt, igazi meglepetés születhet, bár hogy megkapja-e majd a figyelmet a Supreme Commander mellett, az nem biztos...



RBALY

PRO: A három teljesen eltérő faj teljesen más megközelítést kíván.

KONTRA: Egyelőre csak a gépigény az, amit felróhatunk neki.

2007. I.

Válassz karácsonyra PC GURU előfizetést!

Most akár 4000 Ft értékű választható ajándékkal!

1. Logitech Deluxe billentyűzet (fekete)

2. webkamera

3. 52 in 1 kártyaolvasó (SM/XD/SD/MMC/MS/MSPRO/CF/MD)

4. Bluetooth USB adapter

5. Genius mikrofonos fejhallgató

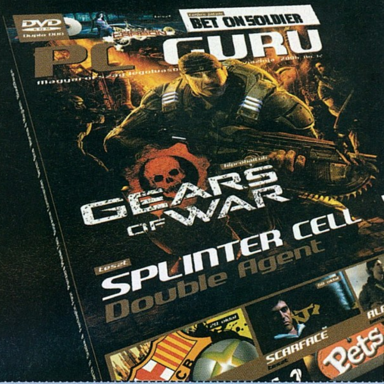
Forgalmazó: FOR-MAX

PC GURU

1/2 éves előfizetés 10 990 Ft
1 éves előfizetés 18 780 Ft

A december 4-ig beérkezett befizetések esetében az előfizetés a 2007/1-es lapszámmal indul.

Az ajándékot 1 hónapos átfutási idővel postázzuk! Ajánlatunk a készlet erejéig érvényes!



☐ Igen, megrendelem a PC GURU magazin 6 lapszámát mindössze 10 990 Ft-ért, akár 4 000 Ft értékű ajándékkal!
☐ Igen, megrendelem a PC GURU magazint egy évre mindössze 18 780 Ft-ért, akár 4 000 Ft értékű ajándékkal!
A választott ajándék: ☐ 1. billentyűzet ☐ 2. webkamera ☐ 3. kártyaolvasó ☐ 4.USB adapter ☐ 5. fejhallgató

PCG0613 VA

Számlázási név:

Számlázási cím:

E-mail cím: Telefonszám:

Kézbesítési név:

Kézbesítési cím:

Aláírás: Fizetés módja: ☐ csekk (a kiadó biztosítja) ☐ átutalással

Kérjük, hogy a megrendelőszelvényt küldje a 06 (1) 888-3499-es faxszámra, vagy a Vogel Burda Communications Kft. címére (1426 Budapest, Pf. 139)! Az előfizetést a nap 24 órájában megrendelheti weboldalunkon a www.itmediabolt.hu, illetve e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen. Várjuk megrendelését a 06 (1) 888-3421, 22 telefonszámokon is.

Hozzájárulok, hogy a Vogel Burda Communications Kft. adataimat marketingakcióihoz, promócióihoz felhasználja. Kiadónk az Ön személyes adatait az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adatairól kiadónknál, a következő címen érdeklődhet: Vogel Burda Communications Kft. (1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1.). Amennyiben nem járul hozzá, kérjük itt jelezze: ☐

Titan Quest
Immortal Throne

No.1 PC GURU

fejlesztő > Iron Lore kiadó > THQ web > www.ironlore.com irta · GregS

Az amerikai illetőségű Iron Lore Studiost 2000-ben alapította meg Brian Sullivan, akit Bruce Shelley és Rick Goodman mellett az Ensemble egyik alapító tagja volt, ilyen formán jelentős részt vállalt az Age of Empires-széria fejlesztésében. Az új cég nem sietté el a bemutatkozást: mintegy négy éven át kalapálták első játékukat, a Titan Questet, ami szolid sikert hozott nekik.

Stöki híres-hírhedt, olvasóink felé irányuló viszki-jutalom ajánlatát megújítva ki merem jelenteni: nem tud senki olyan komolyabb elemzést mutatni a Titan Questről, melyben ne szerepelne a mágikus – vagy éppen ördögi? – Diablo szócska. A Blizzard 1996-ban megjelent akció-RPG-je túlzás nélkül új stílust teremtett, amit egy jó ideig sokan és sokféleképpen próbáltak utánozni, de senkinek se sikerült még csak közelébe érnie sem. A formula pedig nem túl összetett: végy egy egzotikus, lehetőleg sötét hangulatú fantasy környezetet, népesítsd be mindenféle rusnya pokolfajzattal, majd adj a játékos kezébe egy brutális harcost vagy intelligens mágust, akivel egyszerű egérkattintások segítségével pillanatok alatt végighentelhetjük a labirintusokat. Az unalom elkerülése érdekében a bestiákból hulljon folyamatosan arany és mindenféle felaggatható vagy eladható kacat, a karakter egyre lassabban, de folyamatosan fejlődjön, de és a játékmenet véletlenül se legyen olyan összetett, hogy ne boldoguljon el vele akár egy hat éves is. Ugye láttunk már idén millió plusz egy ilyen játékot? Nem, sajnos nem, a stílus kihalóban van, de a Titan Quest viszont valóban méltó módon elevenítette fel a rég múlt Diablós időket, következő év elején pedig újabb időutazásra hív.

VISSZA AZ ÓKORBA

Hiába volt a négy éves fejlesztési idő, a Titan Quest bizony ugyancsak bugosra sikerült, a hibákat pedig még a mai napig sem javították ki maradéktalanul az Iron Lore-os srácok Ennek ellenére így decemberben immár egyértelmű, hogy messze ez lett a 2006-os év legjobb klasszikus akció-RPG-je. Az igen komoly gépigényért cserébe ezúttal tényleg pompázatos, üdítő világot kaptunk tűéles textúrákkal, részletes karakterekkel és először a stílusban valós időben számolt, látványosan megjelenő fizikával. Persze mindez mit sem ért volna a hangulat, valamint változatos, ötletes karakterosztályok és képességek nélkül, no meg persze az első végig játszásra is bő harminc órás játékidőt nélkülözve. A Titan Questben sikerült a gyönyörű, stílusos grafikával és az apró dolgokra történő odafigyeléssel elkerülni a monotonitást, így a tényleg végletekig egyszerű játékmenet ellenére élvezettel irtottuk végig a milliomodik szörnyektől hemzsegő ókori helyszínt is. A rohamléptekben készülő kiegészítő sem tér le a jól kitaposott ösvényről, a szokásos, elvárt újításokkal hosszabbítja meg kalandjainkat legalább tíz-húsz órával: új helyek, új szörnyek, új karakterek, új kincsek…

DIABLO

Épp tíz évvel ezelőtt, 1996 decemberében látta meg a napvilágot a játék stílusának ősatyja, a Diablo, "aki" nélkül ma nem lenne Titan Quest...

Bár az új helyszínekről még nincsenek pontos részletek, főleg ismét a Mediterráneum környékén és továbbra is az ókorban kell halomra vágnunk a jócskán megújult bestiáriumot, ráadásul

A karavánok segítségével karaktereink között cserélhetünk cuccokat

Rajongók

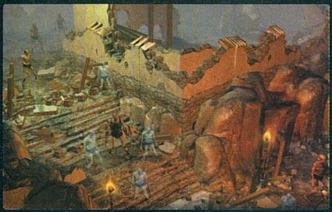
A Titan Quest kidolgozott és egyszerű pályaszerkesztőjének, valamint könnyű modolhatóságnak köszönhetően egész szép internetes rajongói bázis alakult ki az alapjáték körül. A legprofibb gyűjtőhely talán a titanquest.vault.ign.com címen érhető el, ahol nem csak napi híreket olvashatunk a játékról, de minden héten részt vehetünk pályázatokon, nyereményjátékokon is: feltétlenül érdemes rendszeresen felkeresnünk a kiegészítő megjelenéséig is.

Hádész területén rendkívül szimpatikus zombiterminátorokkal is összefuthatunk

a kiegészítő végén magába a hádészi alvilágba kell ellátogatnunk – ez eléggé más hangulatot ígér, mint a korábbi, napfényben úszó helyszínek. A Styx folyó partja melletti élőhalott-hentelés mellett az is biztos, hogy ellátogathatunk Medea mocsarába, egy óriások által lakott, idomtalanul hatalmas épületekből álló kővárosba, illetve Epirus romtelepülésére. A pályák nagyobbak, kevésbé lineárisak lesznek, mint az alapjátékban szereplők, és sokkal több főellenféllel fogunk összeakadni rajtuk, mint az alapjátékban. A Hádész kapuját vadul őrző háromfejű kutya, Cerberus ellen vívott küzdelmünk például a fejlesztők szerint rendkívül emlékezetes élmény lesz, egy olyan csata, melyet nem fogunk egyhamar elfelejteni.

A kereken harminc küldetés során húsz teljesen új típusú szörnyellával futhatunk össze (nem ígéretek szerint meglehetősen lomha ritmusban. Korábbi, jól bejáratott harcosunk útját természetesen tovább egyengethetjük, de kezdhetünk teljesen új karaktert is, és nekivághatunk az egész görög kalandnak a legelejéről. Ez főként akkor érdekes, ha tudjuk, hogy megjelenik egy újabb teljes értékű képességfa a játékban, amely összefoglaló néven a Dream Mastery névre hallgat. Pontosan egyelőre nem tudni, hogy miféle képességek, varázslatok, támadások tartoznak majd ide, mindenesetre az biztos, hogy az eddigi kasztokkal kombinálva egy nyolc teljemég jó pár százat, melyek közt lesznek teljesen egyedi, nagyon ritkán fellelhető hősi relikviák (ezek számára egy külön hely nyílik a karakterlapon és valami bitang durva passzív bónuszt adnak karakterünknek), de „átlagos", ám új típusú bónuszokat adó cumók is. Megjelennek az egyszer használatos, de komoly bónuszt adó tekercsek, de a rúnákkal történő személyre szabott tárgyalkotást is jelentősen kibővítik – ismét bőven lesz mivel kicicomáznunk karakterünket. Sőt, a relic-eket és a charmokat el is távolíthatjuk a tárgyakból – ekkor mondjuk megsemmisülnek,

Médea mocsarában különleges lényeket fogunk mészárolni



lesznek tehát „átfestett" lények), akik ráadásul valamelyest fejlettebb, okosabb viselkedéssel, no meg persze magasabb életerővel is rendelkeznek, mint Titan Questes elődjeik. Legyakásukhoz természetesen szükség lesz harcosunk (tovább)fejlődésére is, így a kiegészítőben immár a hatvanötödik helyett egészen a hetvenötödik szintig tápolódhatunk tovább, igaz, az

sen új karakterkombinációt hoz ez az újítás a Titan Quest világba.

TRÓJA VISSZAVÁG

Az új képességek mellett, illetve velük összekapcsolva a jelenlegi több ezer tárgy mellé kapunk

de legalább rakhatunk a helyükre más, erősebb anyagokat. Egy másik újítás a karavánok megjelenése: ezek a vándorkereskedők nem csak egy újabb kereskedőt jelentenek, hanem raktárat és

Trónra a küldetésekkel!

Érdekes apróság, hogy a fantasy játékok fejlesztői, vagy inkább azok marketingesei mennyire kedvelik a trón szó használatát a kiegészítő lemezek esetén. Míg teljes értékű játékok esetén csak borzasztó elvétve találkozunk a Pilátus által kimondhatatlan szóval, addig csak ha az új évezredet nézzük: Rise of Nations: Thrones and Patriots, Warcraft 3: Frozen Throne, Age of Wonders 2: The Wizards Throne, de az Asheron's Call és a Shadowbane MMORPG-k is trónra kerültek később.

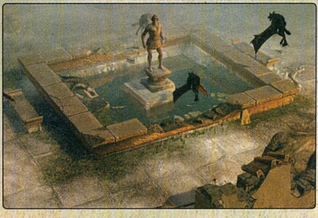
A Styx partján nem túl barátkozó jellegű a fogadóbizottság

postást is. Ezek segítségével ugyanis lehetővé válik, hogy eltároljuk értékes (csak mondjuk egyelőre, fejletlenség okán használhatatlan) cuccainkat, de az is, hogy karaktereink között cuccokat cseréljünk – így aztán nem kell ehhez egy multiplayeres haver segítségét kérni.

Arra az esetre, ha ennyi új segítség és tárgy nem lenne elegendő az új veszedelmek ellen, akkor akár újabb szövetségesekre is szert tehetünk: Agamemnon, vagy akár Brad Pitt, pardon, Akhilleusz mellett is csatába vonulhatunk pár küldetés erejéig. Sőt, célzásokat hallottunk arra nézve is, hogy Odüsszeusz pajtással is össze fogunk találkozni, az egyik küldetés pedig arról szól, hogy a vak jóst, Tiresziaszt kell elvinni egy adott helyre – kísérgetős küldetést eddig nem nagyon láttunk Diablo-klónban, reméljük nem lesz túl idegesítő...

Zeusz és a haverok

Érdekes módon hiába szolgál csaknem korlátlan, az egész világon jól ismert háttéranyagul a görög mitológia millónyi csodás lénye és története – ráadásul ezek után garantáltan nem kell licencdíjat fizetnie a kiadónak holmi Odüsszeusz leszármazottnak –, videójátékokban csak nagyon elenyésző számban köszönnek ránk vissza küklopszok, medúzák és egyéb, háromezer éve bejáratott borzalmak. Amikor viszont valamelyik csapat mégis a görög mitológiát választotta játékának alapjául, majdnem mindig hatalmas kritikai és anyagi sikereket könyvelhettek el. Elég, ha csak Peter Molyneux ősklasszikusára, a Populous-sorozatra gondolunk, de az Ensemble Age of Mytology RTS-e is bőven milliós eladásokat produkált, a PS2-es God of War akciójátékért pedig túlzás nélkül önmagában megéri beruházni a konzolra. Szabályt erősítő kivételként talán csak John Romero Daikatanáját hozhatjuk fel – igaz, ott a négyből csak az egyik fejezet kalauzolt vissza az ókorba –, amit a sokmilliós fejlesztési költség ellenére borzasztóan lehúzott a szaksajtó, és végül alig pártízezer példányt sikerült eladni belőle. A jövőre nézve pedig a híreink között is taglalt Gods & Heroes online RPG-ben lehet bízni, a római korszak újrateremtőjeként.



A Titan Quest valóban a nyár egyik legüdítőbb könnyed játékélményét nyújtotta, a grafikája pedig tényleg csodálatos volt – igaza van a THQnák, kár kihasználatlanul hagyni ezen alapokat.

Kissé aggódunk ugyan a nagyon szűkös fejlesztési idő miatt – a kiadó ezt a rohammókát már eljátszotta a Dungeon Siege 2 esetén is, és annak nagyon nem lett jó vége –, bár elképzelhető, hogy már az alapjáték befejezte előtt hozzáláttak a kiegészítő munkálataihoz. Mindenesetre a jelen információk alapján egy korrekt, cirka 15 órás játékidőt nyújtó, de semmi egetverő újdonsággal nem szolgáló küldetéslemezt vehetünk kezünkbe következő év márciusában.

TITAN QUEST

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	70%
VÁRHATÓ SIKER	SIKER LEHET

A Titan Quest 2006 legjobb akció-RPG-je volt, így feltétlenül örülünk a kiegészítő lemeznek, ami az ilyenkor szokásosan elvárható mennyiségű újdonságot fogja tartalmazni. Azt viszont nagyon sajnáljuk, hogy a játék továbbra sem akar a Battle.net sikereire törni.

GREG5

PRO: Harminc új küldetés, húsz új szörnytípus, rengeteg új tárgy, gyönyörű grafika

KONTRA: Aggasztóan kevés fejlesztési idő, a multplayer valószínűleg marad fapados

2007. I.

FHM DECEMBER

FHM AJÁNDÉK FALINAPTÁR!
HORVÁTH ÉVA EGÉSZ ÉVRE 2007

FHM Férfiaknak és nőiknek!

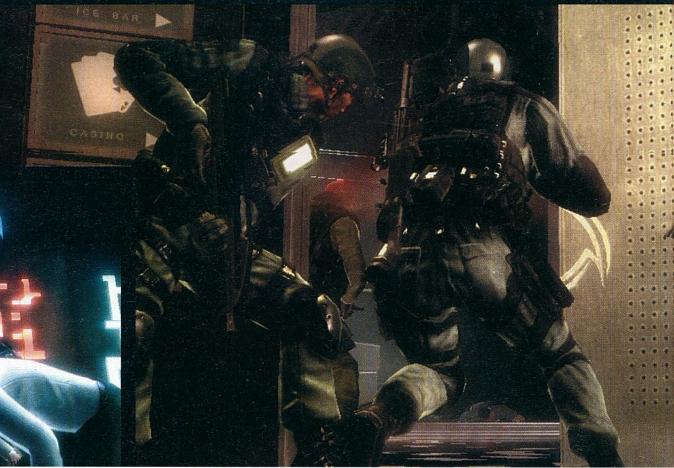
Már többször is írtunk róla: Vegast megszállták a terroristák, a helyzet megoldására pedig a Szivárványkommandót választja ki az illetékes hivatal. A Rainbow Six-széria legújabb részének az alaptörténetét eddig is ismertük, a játékot azonban csak nemrég próbálhattuk ki személyesen is, így következzenek benyomásaink a karácsony előtti játékroham egyik utolsó, ám mindenképpen figyelemreméltó tagjáról!

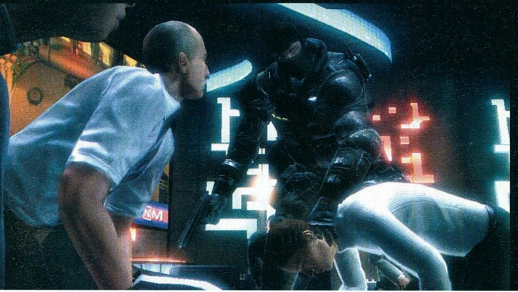
FEJJEL ELŐRE

A Lockdown tulajdonképpen semmi újat nem hozott a Rainbow Six világába, hacsak az unalmas pályákat és a játéktermi ihletésű játékmenetet nem vesszük. Nem csoda, hogy sokan le is mondtak az egész szériáról – szerencsére a Ubisoft azonban nem ezt tette. A Vegast már a montreali stúdió készíti, akik mostanában, úgy tűnik, nem tudnak hibázni. A vegasi környezet már önmagában is újítások egész garmadáját hozta magával. Példának okáért a legutóbbi Ghost Recon mintájára nincs töltögetés a játékban – ha egyszer elindultunk, akkor minden megszakítás nélkül játszhatunk ameddig csak akarunk. A pályák – merthogy az egyes kaszinók megtisztítása különálló pályákként is felfogható – közti utat a csapat általában helikopteren teszi meg, így álcázták a fejlesztők a töltögetési időket.

A helikopteres szállítás más finomságokat is tartogat a vállalkozó kedvű játékosok számára, hi-

„El lehet felejteni a Lockdownt, a Vegas egy más minőségi szintet képvisel!"





szen ezzel a legváltozatosabb helyekről kezdődhetnek a pályák. Nagyon nem mindegy, hogy egy épületet alulról indulva kell megtisztítani, vagy a tetőn landolunk, és onnan hozhatjuk a frászt a gyanútlan terrorokra. A Vegas egyik leglátványosabb új játékeleme a kötélen való leereszkedés. Alapfokon ez persze nem valami extrém dolog: odaakasztjuk valami megfelelő helyre a zsineget, és leereszkedünk – ilyen ugye már több játékban volt. Az igazán extra az, amikor egy felhőkarcoló oldalán csúszunk lefelé, majd ha elértük a kívánt szintet, elrugaszkodunk, és egy üvegszilánkokban és vágott sebekben gazdag manőver keretében kintről bevetődünk. A jó eséllyel az oltári robajtól már a szívrohamban elpusztuló terroristákra tovább hozhatjuk a frászt, ha a becsapódás közben már acélmagvas lövedékek ezreit zúdítjuk rájuk. A köteles megoldás persze nem csak a vadulást kedvelőknek lesz hasznos, az osonkodó viselkedést előnyben részesítők is ki tudják használni. Az inverz csúszkálásnál ugyanis fejjel lefelé lógva ereszkedhetünk az alsóbb szintek felé, és amint megpillantunk egy ellenséges figurát, már oda is pörkölhetünk valami hangtompítós cuccal.

VEGAS

Las Vegas polgármesterének nem tetszett, hogy a játékban békés városa csatatérré válik, így megpróbálta betiltatni a játékot. Nem sikerült neki...

GÉPAGY

Ha már az ellenfeleknél tartunk, a kipróbált verzió alapján elmondhatjuk: a fejlesztők nem hazudtak, amikor a játék bejelentésekor okos terroristákat ígértek. A gonoszok bizony manővereznek, bekerítenek, fedezék mögül lövöldöznek, gránátokat hajigálnak, sőt, ha kell, menekülnek is. A tűzharcok kellőképpen intenzívek, és élvezetesek, köszönhetően két új megoldásnak. Az egyik várhatóan sok vihart fog kavarni a PC-s játékosok között: ugyanis a játékban nincs életerő-kijelző, nincsenek életpontok és nincsenek elsősegély-csomagok. A Call of Duty 2 vagy a Gears of War megoldása jelenik meg itt is: ha bekapunk néhány találatot, elkezd vörösödni a képernyő, és ha nem akarunk elpatkolni, muszáj pihennünk kicsit (mielőtt valaki nagyon bepipulna, a rendszer remekül működik, és a játék még így is meglehetősen kemény). Ebben segít a fedezékrendszer is – egyetlen gombnyomással bevetődhetünk bármilyen tereptárgy mögé, ahonnan leadhatunk célzott lövéseket is, de lehet vakon is szórni az áldást; ilyenkor persze a pontosságunk egy vak tyúkéval vetekszik, de megeshet, hogy így is találunk szemet.

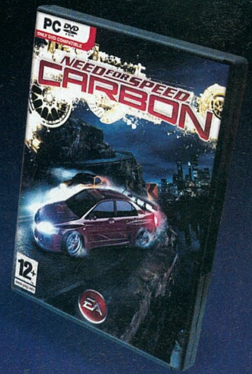
A Szivárványkommandó nem csak a vad akciójátékoktól tanult ám, hanem a kolléga Sam Fishertől is. Hősünk ugyanis az előző rész óta szert tett egy kis optikai kábelre, amit az ajtók alatt csúsztathat be, és így kikémlelhetjük, mi vár ránk a következő szobában. Ez nem csak arra jó, hogy a villanógránátot jó irányba hajítsuk, hanem arra is, hogy előre megadjunk célpontokat két társunknak. Jung Parkot (mesterlövész/hacker) és Michael Walterst (robbantós/gépágyús) ugyan a szokásos taktikai képernyőn is irányíthatjuk, de egy gomb lenyomásával e nélkül is kijelölhetünk számunkra két célpontot. Így aztán hiába van előttünk egy szoba, benne hat állig felfegyverzett terrorista és egy ra-

A szeretetcsomag már úton van, ideje bevetni az ágyúkat is

PC GURU

Nyereményjáték

Játssz velünk és nyerj egy Need for Speed Carbon játékot!



Ha szeretnél részt venni a sorsoláson nincs más dolgod, mint válaszolni a kérdésünkre!
Milyen eredményt ért el az NFS Carbon a PC GURU teszten?

A lehetséges válaszokat megtalálod a www.pcguru.hu/jatek oldalon!
Töltsd ki az internet oldalon található kérdőívet és nyerj!

Sőt, most akár meg is duplázhatod az esélyed!

A www.pcguru.hu regisztrált felhasználói között még egy Need for Speed Carbon játék kerül kisorsolásra!

További részletek: www.pcguru.hu/jatek

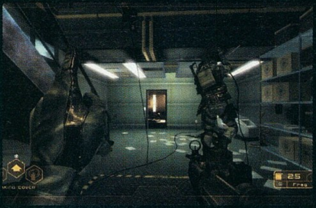
Sorsolás: 2006. december 6.

kat túsz, két másodperc alatt rendet tehetünk: be a kémkábelt, két fickót kiadunk az egyik havernek, kettőt a másiknak, mi pedig felkészülünk a maradék likvidálására. Ajtó nyit, mindenki pontosan tudja merre vannak a célpontjai, két rövid sorozat, és már fogadhatjuk is a megmenekült kocakaszinósok hálálkodásait. Ez persze nem feltétlenül fog így alakulni, hiszen a játék rengeteg meglepő scriptelt jelenettel kedveskedik a játékosoknak, hol egy lépcsősor szakad le előttünk, hol a helikopterünk rá a fejünkre, miután kiszálltunk, hol pedig egyszerűen a gonoszok erősítésére nem számítunk. Az mindenesetre biztos, hogy a játék nem egy egyszerű akciójáték, muszáj taktikázni, megfontoltan előrehaladni, különben menthetetlenül bedarálnak minket – és akkor még nem is említettük a realistic névre keresztelt kemény fokozatot, ahol a gép ravaszabb és jobban céloz…

MINDEN BELEFÉR

A fegyverkedvelőknek eddig sem kellett csalódnia a Rainbow Six fejlesztőiben, de amit a Vegasnál véghezvittek, arra még nem volt példa a sorozat történetében. Összesen 33 tökéletesen lemodellezett pusztító eszköz közül választhatunk, ráadásul a bevetések előtt – amennyiben legalábbis a sztori, a helyzet megengedi – szabadon szerelhetjük fel magunkat. A fegyverek hat kategóriába vannak osztva, és azon túl, hogy minden klasszikus (AK47, P90, FAMAS) helyett kapott, olyan extrákkal is számolhatunk, mint egy ultramodern sorozatlövő shotgun, négyféle mesterlövész puska, vagy éppen a Raging Bull névre hallgató igazi forgótáras revolver – elvégre mégiscsak Nevadában járunk. Igaz, ennek a praktikus használóról nem feltétlenül vagyunk meggyőzve, de mindenképpen kellemes látvány lesz, amikor a gépfegyveres terroristákat fejjel lefelé lógva szedünk le ezzel az őskori puffogtatóval. A lista egyébként nem teljes, hiszen ahogy az a képekről is látszik, megfelelő mennyiségű gránáttal is fel vagyunk szerelkezve. A jó öreg repesz- és villanógránátok mellé újra becsatlakozik a fehérfoszforral töltött, bármit felgyújtó robbanószer is. Multiban ráadásul egy csomó kedves jószág csatlakozik be a partiba, többek között például a könnygázgránát és az ezt negáló hatású gázmaszk, C4 és falra szerelhető mozgásérzékelők, illetve legnagyobb kedvencünk, az ember méretű ballisztikus pajzs. Sajnos pont ezzel kapcsolatban merült fel, hogy túlzottan tápos, így lehet, hogy a végleges verzióból ki kell venni – mindenesetre az előzetes verzióban tényleg kiválóan lehetett használni.

Ha már a multinál tartunk, érdekes volt megfigyelni, hogy bár az életerő elvileg ott is feltöltődik, ez nem volt zavaró jelenség, hiszen – noha nem egy ultrarealisztikus játékról van szó – ha tűzharcra került sor, valaki majdnem biztosan ottmaradt a helyszínen, elég kevés találat elég volt a halálhoz. A multi egyébként rendkívül jól sikerült, kellően taktikus lett a fedezékrendszernek köszönhetően, és a rambó-jellegű hozzáállás itt (is) hamar halált eredményezett.

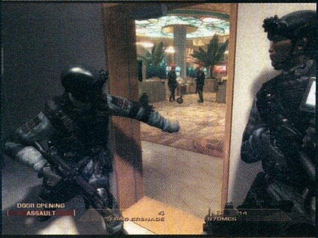


Caesar's

Noha a legfőbb vegasi látványosságok a helyükön vannak, és a Strip, azaz a főutca is le van modellezve az igazi kaszinók neveivel nem találkozhatunk.

KONZOLRÓL JÖTTEM…

A Ubisoft meglepően sokáig – legalábbis hivatalosan – azon az állásponton volt, hogy a Vegasnak nem lesz PC-s verziója. Persze mindenki tudta, hogy a dolog megtörténte azért valószínű és szerencsére ez be is következett. Vagy legalábbis be fog következni, hiszen a mi verziónk csak decemberben fog megjelenni – egyébként meg minden szempontból (no persze az irányítást leszámítva) az Xbox 360-as verziót kapjuk meg. Ez egyfelől igen pozitív, hiszen a játék gyönyörű és hatalmas, rendkívül okos benne az ellenséges AI, és minden animáció szemet gyönyörködtető. Másfelől viszont szívjuk a fogunkat, hiszen a minimum gépigény – hangsúlyozzuk, a minimum! – elég keményre sikerült. A három gigahertzes processzor és a shader 3.0-át támogató videokártya megkövetelése azért elég durva húzás szerintünk. Persze hozzá kell szoknunk, hiszen jövőre érkezik a Crysis és a Quake Wars, a Brothers in Arms 3 és a Duke Nukem Forever (na persze), ezeknek pedig legalább ennyi kakaó kell majd…



Az újítások az általunk kipróbált verzió alapján nagyszerűen beváltak, a Vegas messze az eddigi legjobb Rainbow Six lesz – a Lockdown tényleg csak egy kis kitérő volt a sorozatban, amit ezek után hajlandóak vagyunk megbocsátani és elfeledni. Az első részek kedvelői persze nem feltétlenül fognak rajongani a kicsit talán egyszerűbbé, de ezzel együtt izgalmasabbá váló játékmenetért – őket viszont a multiplayer fogja a gép előtt tartani!

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	95%
VÁRHATÓ SIKER	TUTI SIKER

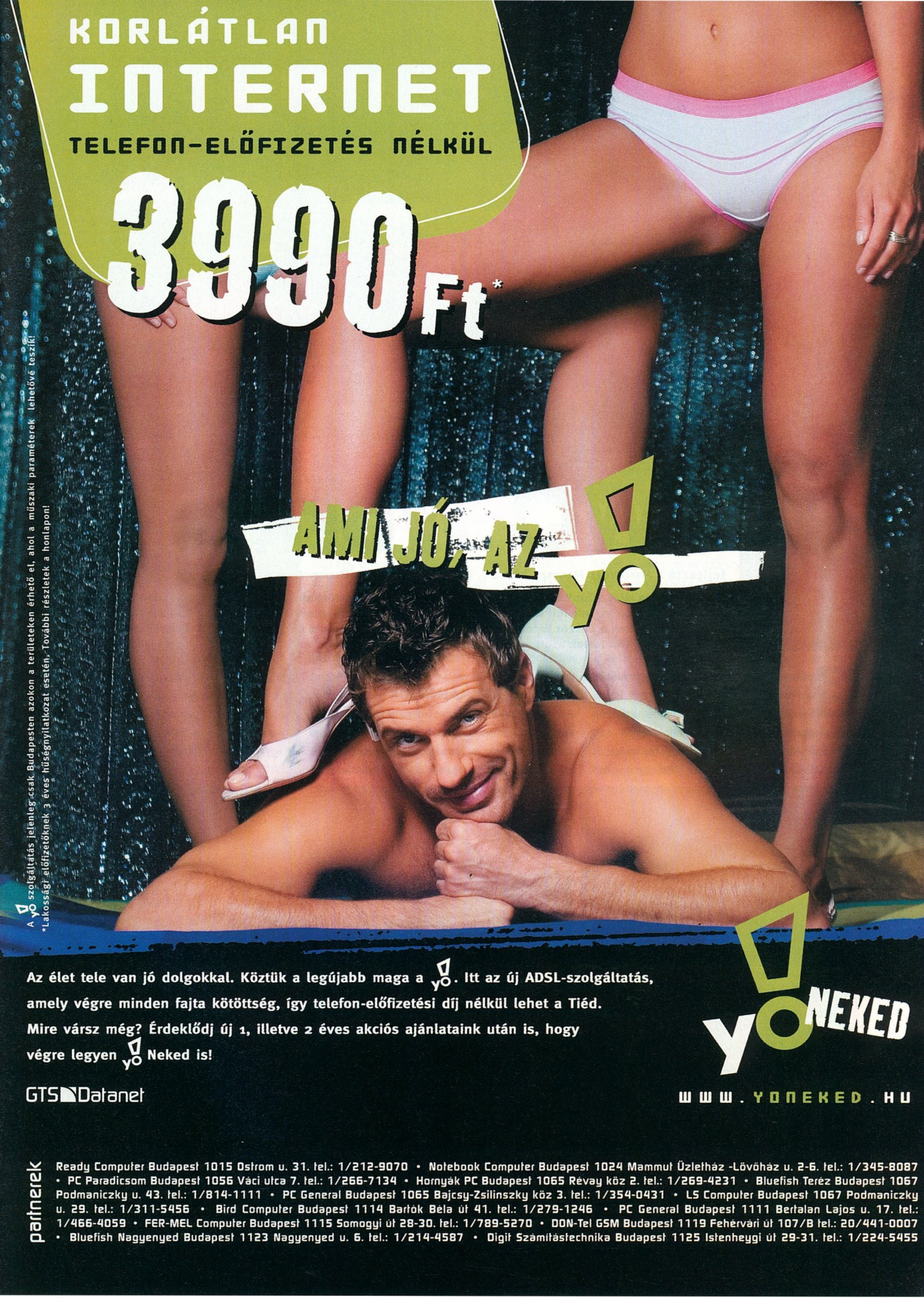
Első találkozásunkkor úgy tűnt, hogy a Vegas kicsit le lett butítva miután kipróbáltuk, ez már nem jutott az eszünkbe. Izgalmas és kellően nehéz, taktikázásra is szükség van benne, szóval minden a helyén van!

GRATH

PRO: Gyönyörű és igalmas; okos és változatos; újításokkal teli és ki van gyúrva multira is

KONTRA: Az a gépigény…

2006. IV.


KORLÁTLAN
INTERNET
TELEFON-ELŐFIZETÉS NÉLKÜL
3990 Ft*
AMI JÓ, AZ yo
A yo szolgáltatás jelenleg csak Budapesten azokon a területeken érhető el, ahol a műszaki paraméterek lehetővé teszik!
*Lakossági előfizetőknek 3 éves hűségnyilatkozat esetén. További részletek a honlapon!
Az élet tele van jó dolgokkal. Köztük a legújabb maga a yo. Itt az új ADSL-szolgáltatás, amely végre minden fajta kötöttség, így telefon-előfizetési díj nélkül lehet a Tiéd. Mire vársz még? Érdeklődj új 1, illetve 2 éves akciós ajánlataink után is, hogy végre legyen yo Neked is!
yo NEKED
GTS Datanet
WWW.YONEKED.HU
partnerek
Ready Computer Budapest 1015 Ostrom u. 31. tel.: 1/212-9070 • Notebook Computer Budapest 1024 Mammut Üzletház -Lövőház u. 2-6. tel.: 1/345-8087 • PC Paradicsom Budapest 1056 Váci utca 7. tel.: 1/266-7134 • Hornyák PC Budapest 1065 Révay köz 2. tel.: 1/269-4231 • Bluefish Teréz Budapest 1067 Podmaniczky u. 43. tel.: 1/814-1111 • PC General Budapest 1065 Bajcsy-Zsilinszky köz 3. tel.: 1/354-0431 • LS Computer Budapest 1067 Podmaniczky u. 29. tel.: 1/311-5456 • Bird Computer Budapest 1114 Bartók Béla út 41. tel.: 1/279-1246 • PC General Budapest 1111 Bertalan Lajos u. 17. tel.: 1/466-4059 • FER-MEL Computer Budapest 1115 Somogyi út 28-30. tel.: 1/789-5270 • DON-Tel GSM Budapest 1119 Fehérvári út 107/B tel.: 20/441-0007 • Bluefish Nagyenyed Budapest 1123 Nagyenyed u. 6. tel.: 1/214-4587 • Digit Számítástechnika Budapest 1125 Istenhegyi út 29-31. tel.: 1/224-5455

Két világ között...

TWO Worlds

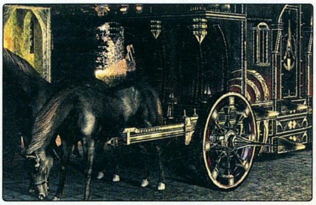
fejlesztő > **Reality Pump** kiadó > **Topware** web > **2worlds.com** írta · Kredenc

1995-ben hozta létre a TopWare Interactive Krakkóban saját fejlesztőstúdióját. Első komolyabb sikerük az Earth 2140 RTS volt, melyből aztán trilógia lett (Eearth 2150, Earth 2160), legutóbbi díjnyertes munkájuk a KnightShift. 2001-ben együttműködésbe kezdtek a Zuxxez Entertainment csapattal, mely a mai napig tart – a kooperáció és erősödés 2003 februárjában új névben öltött testet: azóta ugyanis Reality Pump a csapat neve.

Sok ezer éve, egy epikus csatában elesett az orkok hadiistene, Aziraal, így a horda visszahúzódott a déli végekre, és szép lassan kialakult egy egyensúly a fajok között – hála az isteneknek, akik nem árulták el, hol nyugszik az elhullott hatalmasság. Ám egy rút nap egy törpe bányászexpedíció rábukkan a temetkezési helyre, a kincskeresők fényezni kezdik az ásóikat, az orkok a kardjaikat, forrásnak indulnak az indulatok. Mindeközben valahol, titokban és lopva, egy másik világ lényei is hadra készülnek – mindenki ellen. Hősünk egy fiatal kalandor, aki nővérével és két haverjával szintén a mesés kincs lenyúlására indul, ám egy éjjel meglepi őket eme rettentő ellenség, és mire felvirrad, daliánk egyedül marad. Innentől bosszú, nehéz kérdésekre gyötrő válaszok, tanulás, kutatás, és persze a választás: fény vagy sötét, azaz legendává fejlődő bajnokunk vajon a két világ közül melyiket választja – mert a másiknak pusztulnia kell...

SZABAD? NEM LÁNCOLOK...

Az előző bekezdés utolsó mondatában benne volt, hogy ismét a jó és a gonosz szerepében tetszeleghetünk, és minden, amit teszünk, a maga képére formálja a játék világát, karakterünket és a (nem lineáris) sztorit. A Two Worlds tehát újfent a játékos szabadságáról szól; ez mostanság trend kezd lenni szerencsére, bár sokszor vagy ígéret marad, vagy félresikerül, mert azért a fene nagy pórázelengedés, ha rossz kezekből csúszik ki, többet árt, mint használ – egyelőre adjuk



Az Oblivionnal ellentétben itt lehet lóhátról is harcolni

Ha a fejlesztők a Gothic 3-ból is loptak, ez a játék legdurvább lénye lesz...

meg a bizalmat a csapatnak. Az számomra bíztató, hogy a fejlesztők elmondták, nem tündérmesét írtak, sötét, felnőtteknek szóló történetre – erősen dark fantasy alap, árulással, ármányokkal, hazugságokkal telve –, brutális világra kell felkészülnünk. És még valamit hozzátettek: ez nem lesz „talk show", azaz az eseményeket ugyan dialóguson keresztül lendíthetjük előre, de nem lesznek többféle kérdések/válaszok, megbeszéljük NPC-komával a lényeget, hogy aztán mindezt hogyan bontjuk ki, már rajtunk múlik: a mondat végére a pontot cselekedeteink pöttyentik oda. A következmény pedig mindig mérhető lesz: beérsz egy városba, melyet orkok ostromolnak; vagy segítesz a védőknek, vagy kinyitod a kaput, ekkor láthatod, ahogy beözönlik a horda és mészárolni kezd, ha pedig később visszamész, már egy orkok lakta települést találsz, melyet tán épp az emberek serege próbál meg visszafoglalni.

A szabadság erősen jelen van a karakterfejlesztésben is. A játék nem osztályalapú, nincsenek archetípus kasztok, a skillezés tehát nem arról szól, hogy milyen harcos vagy mágus az embered, hanem hogy mire képes, a különféle feladatokat milyen módon tudja legjobban megoldani. Ráadásul az egész procedúra visszafordítható, így ha elrontod a karit, még nem kell új játékba vágnod: lesznek ugyanis „karrierváltoztatók", akik tisztes pénzért visszaállítják az alapállapotot és a skillpontok jó részét is visszaadják, hogy újra szétoszthasd azokat. Még valamit ki kell emelnem, ami tovább erősíti a szimpátiámat: a készítők az „olcsó trükk" kategóriába sorolták a „felébredek egy börtönben vaníliafagyiként, és nulláról kezdek fejlődni" megoldást. Hősünknek, mint fent írtam, komoly háttértörténete van, képzett zsoldos, de persze ez nem szab gátat a megfelelő továbbképzésnek.

Ez a megoldás egy újabb játékelem-finomításához vezet. Azt más hasonló stílusú játékokban is megszokhattuk, hogy vannak céhek, be lehet állni a harcosok, tolvajok, mágusok közé, lenyomsz pár küldetést, és tiéd a mézes bödön. Szerencsére itt ez az aspektus sem ilyen fekete-fehér. Rengeteget kell kepesztened, hogy elnyerd eme csoportok bizalmát, és ha jól domborítasz, ők fognak jelentkezni, hogy lenne-e kedved közéjük állni (ami persze ugyanúgy megéri itt is, hiszen bizonyos speciális tárgyakhoz, skillekhez csak ily módon juthatsz majd hozzá). Mivel pedig nincs kaszt, semmi sem gátolhat meg abban, hogy több ilyen gyülekezet táborába is beszállj, aztán ízlésed szerint úgy verj keresztbe nekik, ahogy nem sajnálod, akár egymás ellen is kijátszva őket, ha már egyszer fent az intrikákról esett szó. Újabb lényeges pont, hogy eme „céhjáték" nem mellékszálat jelent, hanem szervesen kapcsolódik a fősodorhoz, így nagyban befolyásolja a végkifejletet, olyannyira, hogy a többféle befejezés is ennek függvénye és eredménye lesz. A több száz fő- és mellékküldetés mind valamilyen módon egyetlen szerves egészet alkot, mindnek van értelme, melyet sokszor csak később tudsz meg; azaz a srácok el akarták kerülni azt, hogy hirtelen van tíz „menj a faluba, és gyűjts 15 gombát a banyának" missziód, ami aztán jól el is ve-

COPY

A nagyon hasonló stílusú Oblivion első kiegészítőjéről híreink között olvashatsz, a Gothic 3 tesztjét pedig az 50. oldalon találod meg.

Multibirodalom

Azok számára, akiknek nem elég a magányos vérbál, és jobban szeretnek haverokkal sárkányt pikkelyezni, ajándékot hoz a Two Worlds, ugyanis tartalmaz egy többjátékos üzemmódot is, 8 játékos részére. A szólómóddal ellentétben ez akciódúsabb lesz, emiatt aztán itt megjelennek a fajok és kasztok is, hogy mindenki azonnal beszállhasson a küzdelembe, mint ork berserker, elf íjász, törpe harcos, emberforma mágus, vagy valami tüzes hüllőfajta. A csaták speciális térképen zajlanak, melyekben a mellékküldetések és a szörnyek száma a résztvevők számához lesz skálázva, és ki-ki eldöntheti: egyedül harcol, kooperatíve, esetleg PvP-arénává alakítja a terepet, és mindenkin átgázolva tekeri előre a sztorit. A karakter végigvihető a térképeken és történeteken, azaz lesz lehetőség egy legendás csatahős kiképzésére...

szi a kedved az egésztől, és a végén épp maga sztori tűnik el a homályban.

SKILL S KILL

A játék erősen akcióközpontú, ennek megfelelően a fejlődés minden eleme valamilyen formában a harcokat és ezek kimenetelét befolyásolja. Az alap a szokásos, tehát XP-gyűjtögetés, szintlépéskor aztán mehetnek pontok egyrészt az alap attribútumokra, másrészt a skillekre. Utóbbiak azonban legtöbb esetben egyediek: bizonyos ellenségekkel szemben hatásosak, vagy adott fegyverekkel, sőt más képességekkel együtt fejtik ki a kívánt hatást. Magát a harcot a fejlesztők a dinamikus és félautomata jelzőkkel illetik, utóbbi magyarázata ismét csavaros. A sikert a statok és skillek determinálják, azaz elég kijelölnöd az ellenfelet, a többit karaktered elintézi. A lényeg azon van, hogy hogyan készíted elő a támadást, és hogyan reagálsz a harci szituációkra. Lefektethetsz előre csapdákat, kihasználhatod a környezet kínálta lehetőségeket (szakadékba terelve a komát, vagy épp a fejére omlasztva a sziklát), eldöntheted, hogy lerohanással, hátulról becserkészve, vagy épp valami mágiával nyitod meg a táncot (sőt, lóhátról is lehet attakolni!). Még valami, míg el nem felejtem – bajnokunk mindennapi életére is oda kell figyelnünk, kicsit a GTA San Andreas stílusában: ha nem eszik, fogy a HP-je és végső esetben elpatkol, ha nem alszik, nem fog tudni normálisan harcolni vagy varázsolni.

Ahogy azt a páncélt elnézem, a feltápászkodáshoz egy daru is kelleni fog...

„kizsugázni" magadnak, és ha bármelyik gyengének bizonyul már, mert betoppan egy sziklányi diínó, elég csak „újraosztani" a paklit, erősebb tudású fecniket felhasználva.

A felszerelés tekintetében is alapban a szinte sztenderdnek mondható megoldásokat találjuk: a tárgyak osztályba vannak sorolva, ezen belül minőségi rangsor van (tehát mondjuk egy vaskard gyengébb, mint egy acél), és mindegyiket több paraméter jellemzi, melyek véletlenszerűen kerülnek kiosztásra, így egyedi cuccokkal találkozhatunk majd. Ám a fejlesztés már ismét eltér a megszokástól. A srácok mesmeg leszólták a tradíciót az ő hátizsákot megtömő, és folyton magunkkal cipelendő reagenseivel és ékköveivel. Itt semmi mást nem kell tenned, mint, kicsit a mágiakártyákhoz hasonlóan, egymásra pakolni (vagy inkább összehegeszteni) két, azonos osztályú és kvalitású holmit, és ismét, a paraméterek összeadódnak, és előáll a jobb készség.

Az aljnövényzet kidolgozottsága példaértékű - a Crysis megjelenéséig

NÉMI ÖTVÖSMUNKA

A mágia úgyszintén meglehetősen sajátos kivitelű, itt ugyanis nem tekercsekből és varázskönyvből, bemagolt bűbájokból kell előhúzni a gatyaperzselő tűzlabdát, nem kell skillezni, nem kell sírni, hogy felfejlesztettél valami varázst, aztán találsz egy erősebbet, és oda egy csomó pont. Ehelyett rengeteg – öt mágiaiskolába tartozó – offenzív, defenzív, vagy támogató bónusszal bíró kártyalap heverészik szerte a világban, melyeket küldetésekben, céheknél, boltokban, no meg a kalandozások során tudod begyűjteni. Vannak tehát a hagyományos „slotok", azaz mondjuk a C gomb lenyomására elböffentesz egy csiribiút. Ám hogy ez mi, az attól függ, hogy az adott tartóba milyen lapot dugtál – sőt, több lapot is bepakolhatsz ide, ezek hatásai összeadódnak, kiegészítik egymást, így teljesen egyedi varázslatokat tudsz

VASAKAT IZZASZTÓ FOHÁSZ

A látványra nyilván nem lehet majd panaszunk, hiszen a PC mellett X360 a másik célplatform. Nálunk a varázsszavak: 2.0 és 3.0 shader, HDR, többszörös textúrák, fény/árnyék alrendszer, valós növényzet, dinamikus időjárás, többmagos CPU, SLI és CrossFire támogatás; mindennek mélyén az amúgy derék Earth 2160 alapoktól újraírt motorja dübörög. Hogy aztán ama tény, miszerint a fák minden egyes levelének saját árnyéka van, melyek a csillogó víztükörre vetülnek, és ebben visszamosolyog rád lovagi páncélod összes domborművű cirádája, minő vassal kel valóban életre nem diavetítés szintjén, tessék kitotózni... A bejárható világ egyébként hatalmas és kellően változatos lesz (utazás minden eszközzel: gyalog, ló- és egyéb lényháton, plusz teleport), sivatagtól szelíd lankákon át hófödte hegycsúcsokig.

Kurtán-furcsán itt a vége az előzetesnek, legyen tehát ez a zárszó. Bár a projekttel való első találkozásom a „ja mamám, még egy sablon-RPG?" fejfogással indult, a fent körbejárt, sok esetben szemtelen, tradíciótaposó megoldások, és a számomra a hercegnőmentős Süsü-adaptációknál szimpatikusabb darkos-szutykos téma megváltoztatta a véleményemet. Most már csak annak szurkolok, hogy a papíron jól hangzó ötletek és újszerű elgondolások valóban egyedi és élvezetes masszává álljanak össze, mert akkor felmelegíthetjük a hagyományos lengyel-magyar barátságot, és mithrilvértes keblünkre ölelhetjük

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		80%
VÁRHATÓ SIKER		BEFUTHAT

Nem rossz ajánlólevél egy akció-alapú RPG-nek, ha bemutatásakor olyan címek Elder Scroll-széria. Az pedig, hogy a srácok bele mernek dobni pár kavicsot a sablonok állóvizébe, külön dicséretes, ráadásul ezek az ötletek egészségesnek is tűnnek...

KREDENC

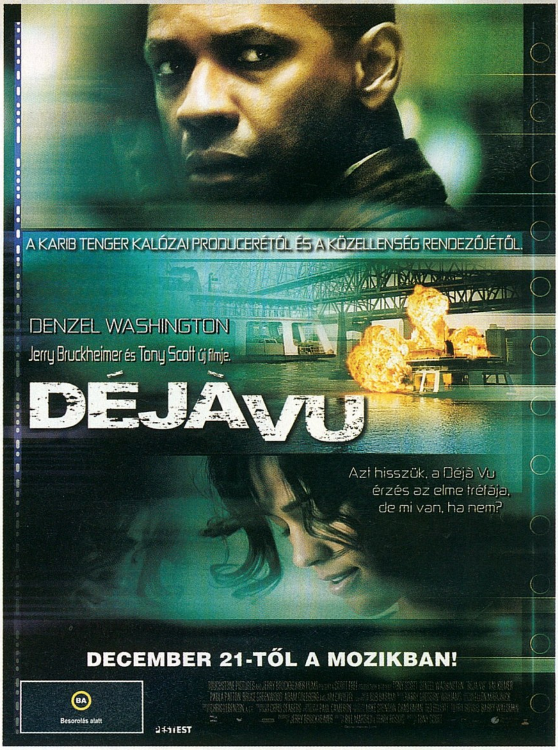
PRO:
RPG-gyökerek új ötletekkel, dark fantasy köntösben, látványos körítéssel, multival

KONTRA:
Elég nagyot vállaltak a fiúk, kérdés, bírják-e - és ugye, hogy mi bírjuk-e majd vassal...

2007. II.

GURU mozi, moziguruknak!

Tony Scott rendező igazi sztárparádéval tér vissza ezúttal: napjaink legsikeresebb férfiszínészei közül három, Denzel Washington, Val Kilmer és Jim Caviezel együtt látható ebben a borzongatóan izgalmas akció-thrillerben. Mindenki megtapasztalta már, milyen az, amikor egy pillanatra úgy érzi, hogy az éppen zajló eseményeket pontosan ugyanúgy átélte már egyszer. A déjá vu jelensége mindmáig megfejtetlen titok maradt. Egy ok nélkül ismerősnek tűnő arc vagy hely valóban lehet ismerős? A semmiből felvillanó emlékkép talán egyfajta figyelmeztetés a múltból? Vagy épp ellenkezőleg: kulcs a jövőhöz? Doug Carlin (Denzel Washington) ügynököt rutinnyomozás közben éppenséggel egy déjá vu vezeti váratlanul egy titokzatos bűncselekmény nyomára. Eredetileg bizonyítékokat kellett volna gyűjtenie, miután egy New Orleans-i kompon bomba robbant. Közben azonban rá kell jönnie, hogy amit a legtöbben puszta képzelgésnek hisznek, valójában sokkal nagyobb erőt képvisel. Ennek hatására életre-halálra szóló versenyfutásba kezd, hogy megmentse sok száz ártatlan ember életét. Tony Scott, az egyik legsikeresebb akciófilm-rendező (Top Gun, Tiszta románc, Az utolsó cserkész, A közellenség) ezúttal ismét tempós, feszültséggel teli filmmel jelentkezik. A Déjá vu producere, Jerry Bruckheimer (A Karib-tenger kalózai, A szikla, Pearl harbour, A nemzet aranya) neve szintén garancia a sikerre, hiszen ő jelenleg az USA legsikeresebb producere, aki A Karib-tenger kalózai második részével már a bemutató hétvégén minden addigi bevételi rekordot megdöntött.



Premier előtti filmvetítés a PC GURU olvasóinak!

Játssz velünk és nyerj!

Legyél egyike a 100 szerencsés olvasónknak, akik partnerükkel együtt részt vehetnek a **DÉJÁ VU** című film premier előtti vetítésén!
Jelentkezz 2006. december 10-ig a mozi@pcguru.hu e-mail címen, és nyerd meg a 100 tiszteletjegy egyikét!

A vetítés időpontja:
2006. december 19., kedd, 20:00 óra
A vetítés helyszíne:
Palace Óbuda mozi, Budapest III. Eurocenter, Bécsi út 154.

Palace Cinemas · Fórum Hungary Filmforgalmazó Kft. · PC GURU

100 tiszteletjegy

A sorsolás időpontja: 2006. december 10. A nyerteseket a jelentkezésben megadott e-mail címen értesítjük.

A két személy részére szóló meghívókat a vetítés napján és helyszínén, a mozi pénztárában vehetitek át a PC GURU munkatársaitól.

A svéd és kanadai stúdiókkal rendelkező DICE anno egy amigás demócsapat, a Silents tagjaiból alakult. Autóversenyekkel és flipperjátékokkal mutatkoztak be, majd 2002-ben a Battlefield 1942 tette őket igazi sztárrá. Azóta csapatalapú FPS-ekben utaznak, sikert sikerre halmozva. Az EA 2004-ben kezdte el apránként felvásárolni a céget, és idén októberben lett a stúdió 100%-os tulajdonosa.

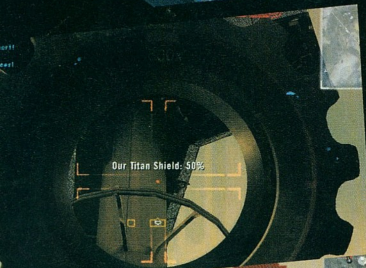
írta · *Flatline*

42
fejlesztő > Digital Illusions
kiadó > Electronic Ar
web > battlefield2142.ea.com
EFIELD

Barátlista és statisztikák

A hosszú játék után pihenésképpen mindig érdemes benéznetek szemezgetni a BFHQ menüpontba. Nyomon követhetitek, hogyan fejlődtök, a barátlistátokra felvett ismerőseitekhez viszonyítva hogy álltok pontszámban, országokra lebontva milyen helyezésetek van, melyik fegyverrel mennyit öltetek, milyen kitüntetéshez mit kell még teljesítenetek, és így tovább. Nagyon jó érzés felidézni, hogy is értétek el a nyolc Distinguished Combat Efficiency kitűzőt 13 óra játék után (ez tíz gyilokért jár, ha közben nem hal meg az ember egyszer sem)...

sa a



Annak idején a Battlefield Vietnam megjelenésekor éreztem magam úgy, mint most. A Vietnamot nem nagyon kedveltem, kőkemény rókabőr-nyúzás volt; és a 2142 kapcsán is az volt az első benyomásom, folytatás csak a Battlefield 2 -t kívánja picit tovább erőltetni. Aztán be kellett látnom, hogy a Vietnamhoz képest a 2142 nagyságrendekkel több újdonságot hoz (hála a Titán módnak) az alapjátékához képest.

Az Battlefield 1942 óta létezik a Conquest mód, ami a csatamezőn levő kontrollpontok elfoglalása és megtartása körül forog: ha nincs kontrollpontod, fogy a pontszámod, ha elfogyott a pontszámod, vesztettél. Ez a mód egészen a mostani Battlefield epizódig érintetlen maradt, és őszintén szólva épp itt volt az ideje, hogy lecseréljék. Személy szerint én az UT Onslaught módját mindig is jobban kedveltem a maga pörgős játékmenetével a hosszú zászlófoglalós vágtázás és a rengeteg választható karaktertípus helyett. A Conquest a pályafutása vége felé jár mostantól, mivel bekerült mellé egy sokkal izgalmasabb, teljesen más megközelítést igénylő móka, a Titán mód.

TITÁNIA, TITÁNIA

A Titán név egy óriási anyahajót jelent, ami az atmoszférában lebeg a csatamezők felett. Kettő is van belőle: egy saját és egy ellenséges. Védőpajzs veszi körül őket, így eleinte csak mozgó bázisként funkcionálnak. A játékidőt egy pályán két részre lehet osztani: az elsőben azért folyik a harc, hogy a terepen lévő őt rakétakilövő silót elfoglalja a csapat. Ez úgy történik, mint a klasszikus Conquestben, azaz a játékos odaáll a siló mellé, és szépen átállítja, hogy az ellenséges Titán irányába induljon el a következő rakéta (amiket egyébként menetrend szerint kétpercenként eregetnek az automata kilövőállások). Először csak semlegesíti a közelben álldogáló katona a silót, ez pár másodpercbe kerül, majd átállítja a röppályát, ami már több időt vesz igénybe, plusz megjelenik az ellenfél képernyőin is, hogy elvesztették a korábban kontrollált silót, ami nyilván arra készteti őket, hogy megpróbálják visszaszerezni. Érthető hát, hogy a minél több siló kilövéskori irányítácél, melynek hatására az ellenfél Titánjának a védőpajzsa egy idő után megsemmisül (erről szintén folyamatosan kapunk információt a kezelőfelületen), ami a játék második félidejének kezdetét jelenti. Itt két lehetősége van a csapatnak: vagy megpróbálnak leszállni az ellenség Titánján (transzporthajóval, vagy „átpodolva", amiről mindjárt szó lesz) és behatolni oda, megsemmisíteni négy terminált, majd a reaktormagot – vagy továbbra is a csatatéren ügyködve megvárják, hogy a továbbra is erősen őrzött silók rakétái immár pajzs hiányában az ellenség Titánjának a burkolatát is felszakítsák. Mindkét módon megnyerhető a játék, a legutolsó pillanatban is dönthet úgy egy csapat, hogy felhagy a támadással, vagy épp az addig altatott Titán-védőket (akik arra számítanak, hogy a pajzs leölése után az ellenfél azonnal megtámadja őket közvetlenül)

2142 BATTLEFIELD

A titánok fedélzetén a játéknak igazi sci-fi hangulata van

az utolsó pillanatban lepik meg. A Titánra történő behatolás, ha sikeres, sokkal gyorsabb győzelmet hoz, noha a négy terminál szűk folyosókon érhető el csak, melyeket nagyon jól lehet védeni – de ha sikeres a támadás és sikerül betörni a reaktorhoz, ott már a magba eresztett minden egyes lövés hatványozottan, sok-sok rakéta erejével rombolja a Titán maradék erejét. Amint sikerült elpusztítani a magot, nyert a csapat – de érdemes gyorsan elpucolni a helyszínről, hogy a végső robbanást már ejtőernyőről nézzük végig, ahelyett hogy mínusz pontokat kapunk a végén az önfelaldozó halál miatt...

BAD

A Bad Company névre keresztelt következő, konzolos BF végre magamögött hagyja a kopott motort így az végre gyönyörű lesz!

KASZTOK, CSÚZLIK, OSZTAGOK

A történet egy ilyen játékban mellékes, legyen elég annyi, hogy az Európai Unió és a Pán-Ázsiai Koalíció küzd egymással. Ez az első Battlefield játék, ami igazán jutalmazza azt, hogy csapatban játsszanak még azok is, akik egyébként csak néha-néha tévednek be egy nyilvános szerverre és nem klánban gyűrik az ipart. Azon túl, hogy a beépített hangkommunikáció hibátlanul működik, egyéb módon is erőltetik a fejlesztők, hogy osztagokat hozzunk létre egy csapaton belül. A csodaszer az osztagvezetői parancsok teljesítéséért járó bónusz pontok, és a „field upgrade" rendszer, azaz lehetőség az addig elért fegyvereken kívül egyéb, magasabb szintű cuccok használatára. A 2142-ban alapállapotban csak standard fegyverzetet kap az egyszeri baka, tehát még egy gránátot sem tud eldobni addig, míg külön nem vételez olyat. Ezt pedig csak úgy lehet elérni, ha rangot lépünk, azaz játszunk annyit, hogy megkapjuk a magasabb rangot. Minél többet ölünk, minél több silót foglalunk,

Minden kezdet nehéz!

A premier után jó pár napig a hajukat tépték a játékosok, mivel nem jegyezte jól a központi statisztikai szerver a gyilkokat, elért rangokat, keservesen megszerzett kitüntetéseket. Számtalan felháborodott személy verte az asztalt, de aztán mégis oda jutott a dolog, hogy a hőbörgők (köztük én is) a hibák ellenére visszamentek játszani a szerverre, és próbálták az „öt játszmából egyet regisztrálunk" elv ellenére haladni. Most, másfél héttel a megjelenés után már bizton állíthatom, hogy a hivatalosan jegyzett játékidőm és pontszámom körülbelül a negyede annak, amit valójában beleöltem – bár ezzel nem csak én vagyok így, hanem mindenki, aki az első napokban vásárolta meg a játékot (eddig kb. 250 ezer ember). Elvileg most, amikor ezek a sorok megjelennek, már nem lenne szabad, hogy problémátok legyen a statisztikai rendszerrel: ha kiléptek a szerverről, azonnal látnotok kell a rangváltozást és a megszerzett finomságokat, nem kell órákat várnotok a frissítésre. (Esetleg egy logout-loginre szükség lehet...)

Kérdezz-felelek

- Ha belelövök egy egész tárat, miért nem hal meg az ellenfél?
- Kisebb sorozatokat lőjetek, vagy használjátok a kést.

- Itt áll mellettem az ellenfél és pont úgy néz ki, mint én; túlságosan hasonlóak vagyunk, nem jó ez így!
- Meg fogjátok szokni, plusz figyeljétek a minitérképet, az mindent elárul. Tényleg nem annyira vészes a hasonlóság!

- Nagyon keveset tudok futni, mi ez? Lekvárban mászom, sohasem érek oda sehova!
- A sprint fejlesztéseket mindenképpen aktiváljátok az első pár ranglépés után! Továbbá használjátok a dzsipeket és a podolást, az mindennél gyorsabb.

Elég közel vannak ezek a lövések, talán jó lenne eltűnni innen...

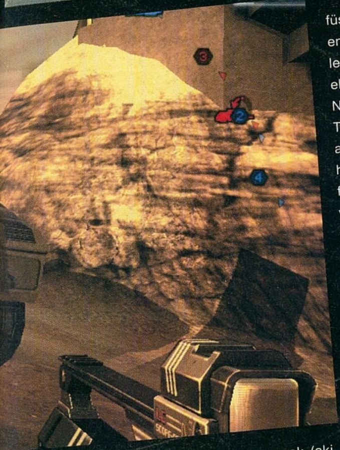
minél hasznosabb a játékunk, annál gyorsabban lépünk szintet. A ranglétra tetején, jó 150 óra játék idő körül eljön a Supreme Commander rendfokozat, akinek minden egyes kaszt minden fegyvere elérhető és bármikor használható. Ez a Recon, Assault, Engineer és Support karakterosztályokban összesen 32 szintlépést igényel, ami a három osztagvezetői és négy általános bónusszal összesen 39 rangot jelent. Mire ezt eléritek, többszörösen beleöltetek annyi időt a játékba, amennyit egy átlagos PC-s játékba fektetnétek…

PODOLÁS, AVAGY KATONA A TURMIXGÉPBEN

Az egyik legjobb újítás a Titán módban, hogy sokkal gyorsabban elérhet az ember a csata színhelyére, minthogy kénytelen legyen beszállni egy re-

- Nagyon lagzik a játék, ha a Titánon védekezek. Mi ez?
- Amíg a DICE nem patch-eli ezt a hibát, az a megoldás, hogy a pajzsok megsemmisülése után nem szabad mozgatni a parancsnokoknak a Titánt. Ha mozog, akkor jön a lag.

- A járművek túl erősek!
- Korántsem – sőt, sérülékenyebbek, mint gondolnád! Minden járművet a hátsó felénél támadj, lehetőleg egy Engineer társaságában. Némi gyakorlattal képesek lesztek két lépegetőt leszedni egyedül is! Ha más nem működik, rohanjatok a pályán sűrűn elszórt ágyúkhoz...



pülőbe vagy dzsipbe. Ha a főparancsnok (aki egyébként a területscannelést, EMP-csapást, és ellátmányos ládát tud kérni az osztagok számára a térképre) jó helyre irányítja a Titánt, szinte mindegyik rakétasilóból képesek „kipodolni" a játékosok, azaz beszállva a falakon lévő kis odúkba, kilövethetik magukat, hogy a levegőben navigálva leérkezzenek a kívánt célpontra. A gyorsaság mellett ennek direktebb előnyei is lehetnek: a becsapódó katona agyon is csaphat egy ellenfelet, elérhet magas tornyokat felülről, repülőkre zuhanhat, ezzel megölve a benne ülőket, és így tovább. Nincs jobb érzés, mint egy APC-ből kilőni magad és pár társad a levegőbe, hogy az ellenfél Titánjára érkezzetek, óriási füstcsíkot húzva magatok után. Itt fontos megemlíteni, hogy miután a Titán pajzsai eltűntek, lehet Titánról, APC-ből és transzport repülővel eljutni az ellenséges Titánra, máshogy nem. Nem kell félni többet a „baseraping"-től sem, a Titánon lévő hangár védőfala sohasem tűnik el, az ellenfél nem tud belőni oda, plusz hátulról sem képes behatolni a folyosókon át, mert lézerfal védi, amin csak az adott Titánhoz tartozó katonák léphetnek át mindkét irányba.

PATCH

Mint minden online többszereplős játék a BF 2142 sem kerülhette el a sorsát. A napokban megjelenő második tapasz sok bosszantó hibát orvosol majd!

GRAFIKA, HANGOK

A 2142 ugyanazt a motort használja, amit a Battlefield 2-ben megismertünk. Számottevően gyorsabb, de továbbra is igaz rá, hogy 1 GB-nál több memóriával rendelkezők fogják csak igazán élvezni. Szebb is lett egy picit a játék a BF2 óta, bekerült pár új effekt, mégis azt kell mondanom, jobban is megerőltethették volna magukat a grafikusok. A pályákon csak pár egyedi objektum található, azok is többször ismétlődve. Az EMP támadások utóeffektje bámulatos, a homályosodások, robbanások által keltett tompaság a hangokban, a többiek üvöltése, a gépágyúk irtózatos erejű hangja mind nagyon rendben van. Az EU fél katonái angolul beszélnek, a PAC-nál pedig az orosz a hivatalos nyelv – bár van rá lehetőség, hogy átkapcsoljatok „mindenki angolul beszél" üzemmódba, a hangulat miatt semmiképpen nem érdemes, akkor sem, ha az orosz mondatokat jó pár órán át nem fogjátok felismerni.

2142 BATTLEFIELD

JÁTÉKÉLMÉNY ÉS ÖSSZEGZÉS

Hét év aktív Unreal Tournament klánélet után ez az első játék, ami futurisztikus is (bár nem eléggé: sokkal földhözragadtabbak a fegyverek és használati módjuk, mint vártam volna) és élvezetes is játszani. A podolás és a Titán mód mindenképpen óriási ötlet, nem is beszélve a temérdek elérhető rangról és bónuszról. Nem elég, hogy játék közben folyamatosan egyeztet a központi EA szerverrel a program az elért pontokkal kapcsolatban, de minden egyes kitüntetést is jegyez, amit később a BFHQ menüpontban találtok. Minden létező dolgot jutalmaz a játék, ami a csatatéren történhet: öt gyilok után kitűzőt ad, tíz után újabbat, szinte nem létezik olyan dolog, amt nem jutalmaznának. Ha akad pár barátotok, akivel szívesen játszanátok együtt egy pörgősebb Battlefieldet, mint az eddig megjelentek, vagy oda akartok sózni a BF2 veteránjainak, ne habozzatok, ez a ti játékotok!

pc guru

GRAFIKA	08	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

Új Battlefield, ezúttal végre egy élvezhető új játékmóddal - igaz, tulajdonképpen itt is bázisokat kell foglalni, csak végre meg van magyarázva, hogy miért. A grafika lehetett volna jobb, bugok is vannak, de így is élvezetes...

FLATLINE

PRO:
Kiráy Titán mód, nagyszerű hangok, jól kiegyensúlyozott küzdőfelek, és milliónyi szerver.

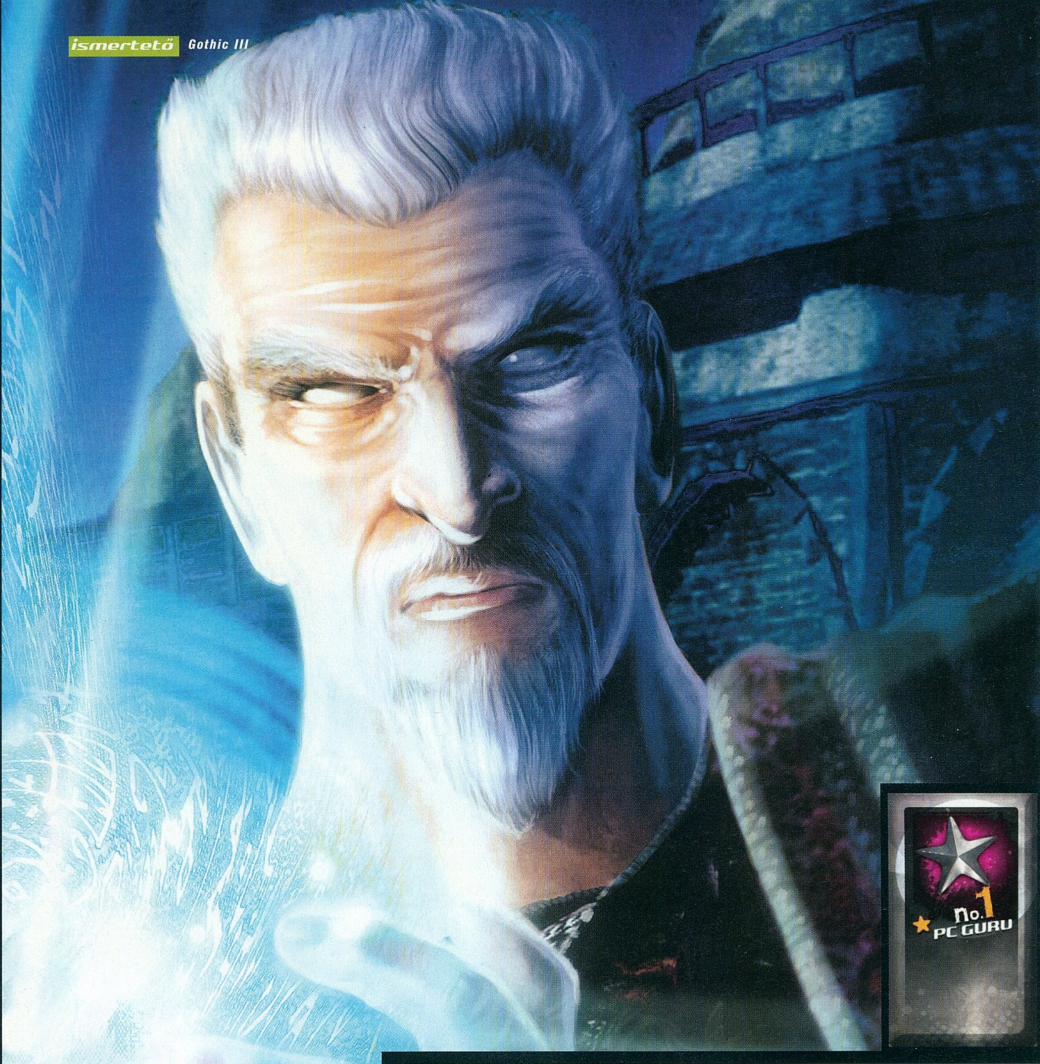
KONTRA:
Lehetne kicsit hitechebb a hangulat. A grafikus motor, bár nem csúnya, mára már kicsit kopottasnak tűnik.

8.5

ÖSSZEGZÉS:
A Dice ismét nagyszerű játékot alkotott. A csapatorientált többszereplős játékok egyik legjobbika.

GÉPIGÉNY:
P3 1.7 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 1.8 GB HDD

BATTLEFIELD 2	97%
UNREAL TOURNAMENT 2004	93%
ENEMY TERRITORY	84%



Na másszunk fel oda, hátha ott nem lesz ilyen kilátástalan az életünk...

Gothic III

fejlesztő > *Piranha Bytes* kiadó > *Jowood* web > *www.gothic3.com* írta · *NightBagoly*

A vicces nevű német Piranha Bytes (a „bytes”-t ugyanúgy kell kiejteni, mint a „bites”-t, ami harapást jelent) 2002-ben alakult, és azóta a főleg német nyelvterületen nagy sikernek örvendő Gothic sorozattal boldogítják az RPG-rajongókat.

A névtelen hős, miután befejezte legutóbbi kalandját, elhajózott, hogy nyugalmat keressen. Hazaérkezvén azonban rádöbben, hogy a világ, amit ismert, megváltozott: az orkok felülkerekedtek a királyságon, a rúnamágia megsemmisült, Xardas pedig alaposan kivette a részét a világ feldúlásából. Nem teheti el tehát régi kardját, újra hívja a szükség és most már nem egy elhagyatott kolónia, hanem az egész világ sorsa a tét.

A KISSÉ HIBÁS KARDHÜVELY...

A Gothic-sorozat megújulására a harmadik részig kellett várni. Az első felvonás tökéletesen lefektette az alapokat, a második fejezet továbbfűzte a történet fonalát, tökéletesítette a játékmenetet, de inkább kiegészítő lemez volt, mint teljes értékű folytatás. Sokan vártuk izgatottan a vadonatúj grafikus motorral érkező harmadik részt. Bár tisztában vagyok vele, hogy egy szerepjátéknál a külcsín a legutolsók között van az értékelésnél, mindenképpen fontosnak érzem, hogy külön bekezdésben emlékezzünk meg a lenyűgöző megvalósítástól. Az új, Genome névre hallgató motor mindent tud, amit egy mai játéknak tudnia kell: Pixel Shader 3.0, dinamikus fény- és árnyékrendszer, toronyóra és lánc. A készítők segítségül hívták a SpeedTree kiegészítést – a reálisabb növényzetért –, és az egészet megdobták PhysX-támogatással is, úgyhogy kijelenthetjük: erős géppel minden idők talán legszebb szerepjátéka válik a Gothic 3-ból. Azonban azok, akik híján vannak a paksi atomerőművet megszégyenítő számítógépnek, óvatosan ugorjanak bele a játék nyújtotta élvezetekbe. Igaz ugyan, hogy a program látványvilága lenyűgöző, cserébe kér is teljesítményt dögivel, többet is, mint amennyit az ember ésszerűen elvárna tőle. Minimumként egy giga RAM-ot írnak elő; volt szerencsém ennyivel nekilátni és tény, hogy ennyivel fut is, de inkább ne firtassuk, hogyan. Ha az alapbeállításokat hagyjuk meg neki, a játék kőkeményen hozza a 30 frame/sec átlagsebességet – üres képernyőn, zárt térben, mozdulatlanul. Amint megmozdulunk, egyből feleződik a sebesség, bár becsületükre legyen mondva, kevés az ingadozás: amire mozgás, és harc közben beáll, az alá általában nem fog kerülni. Természetesen ez még nem jelent problémát – az már annál inkább, hogy egygigányi memória mellett közel másfél perces töltési időt várhatunk végig a program elindításánál, és kőkemény szaggatást új területre való belépésnél. Némi szöszmötöléssel a menüben elérhetjük a „kellemesen játszható” szintet, de azért a rossz szájíz megmarad...

BUGOK

Nem értjük, hogy egy ilyen volumenű játék, hogy kerülhet béta állapotban a boltokba. Követeljük, hogy a készítőket vessék a piranhák elé!

Miután a megjelenítés az optimalizálatlanság ellenére bámulatos, fontos kiemelni egy másik, külsőségekhez tartozó elemet is: a muzsikát és a hangeffekteket. Amikor megérkeztek az első hírek arról, hogy a zeneszerző korrekt részt kapott a büdzséből a hangulat megteremtéséhez elengedhetetlen dallamok létrehozására, már ujjongtam. Amint meghallottam a harmadik fejezet

A táj nagyságára szemernyi panaszunk sem lehet

Na most fogjuk felvenni az "öld meg a 15 patkányt" küldetést

"Az Oblivion trónfosztása nem következett be egyértelműen, de ha kijavítják a bugokat, még ez is megtörténhet..."

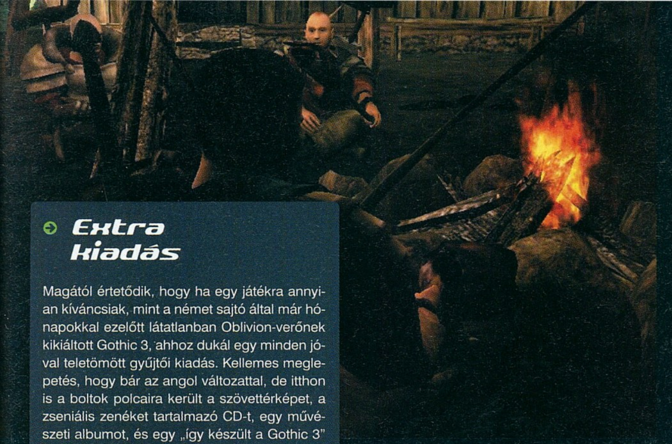
aláfestő zenéjét, egy pillanatra azt hittem, valami nagyszabású fantasy film zenéje került a program alá. Lenyűgöző munkát végzett a hangmérnökök csapata is, a játék hangeffektusai bámulatosak, s ezt az angol szinkronszínészek beleélése képes még überelni. Egy szó mint száz, amit hallunk, az bőven megüti a mércét.

A mesterséges intelligencia még sarkalatos pontja a dolognak, azon pedig - akár csak az előző két felvonásban - most sem lehet fogást találni. A játékban szaladgáló nem játékos karakterek teszik a saját dolgukat (melóznak, kocsmáznak, majd az este eljövetelével aludni térnek), a szörnyetegek egymásra vadásznak a pusztában: egy szóval, a legélettelibb játékkal van dolgunk, amit csak elképzelhetünk. A rengeteg különböző szörnynek mind megvan a magához való esze. Nem egyszer történt meg, hogy ellenfeleim, látva hatalmamat, némi harc után menekülőre fogták a dolgot... Mindent egybevetve az élő világ illúziója soha nem volt még ennyire hihető - ha ehhez hozzávesszük a remek helyszíneket (sivatagban is kalandozhatunk most már) és a brutális designt, nyugodt szívvel kijelenthetjük, hogy a játék kulcsínében az egyetlen gyenge pont a már felemlegetett gépigény.

...ÉS A CSILLOGÓ KARD!

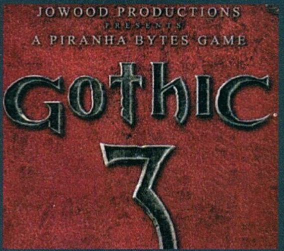
A játék alapszisztémája kísértetiesen hasonlít az előző részekéhez: a készítők összehozták egy hatalmas, hihető illúzióvilágot, beledobták a játékost, majd azonnal el is engedték a kezét: onnantól fogva, hogy partra szállunk, és besegítünk a program elején kötelező jelleggel megtörténő csetepatéba (ami alatt mellesleg megtanuljuk az irányítást), azt teszünk, amit akarunk. A történet szerint Xardas, aki az első két fejezetben egyengette az utunkat, megsemmisítette a rúnamágiát, ezzel elérve, hogy az idáig nagyképű lovagok és tűzvarázslók elveszítsék a hatalmukat, az orkok pedig megállíthatatlanná váltak. Amint megérkezünk, körbenézve láthatjuk, hogy az országot valósággal elsöpörte a háború: az emberek zöme rabszolgaként tengődik, az ellenállás pedig reménytelennek látszik mágia nélkül. Amint egy kicsit körbeszaglászunk, kiderül azonban, hogy nincs minden veszve, szinte az összes településen adódnak forradalmárok, akik csak arra várnak, hogy valaki segítsen nekik. Természetesen nem vagyunk kötelezve rá, hogy így tegyünk, ez is csupán egy lehetőség a sok közül: kalandjaink során lehetőségünk lesz akár az orkok oldalára is állni, hogy eltiporjuk az emberiség ellenállását, és megteremtsük a békét a birodalomban.

Miután a játék nyílt világú RPG, nem vagyunk kötelezve semmire, lehetőségeink azonban bőséggel adódnak mindenre, amihez csak kedvünk van. A rúnamágia megsemmisülésével a varázslat nem veszett el, csak átalakult: a kövekhez és vésetekhez ragaszkodó, elaggott módszer a múlté, de előtérbe kerültek a régi tanok és a legendás, ősi varázslatok. A régi szép időkben a varázslók ugyanis eszközök nélkül, pusztán elméjük erejére támaszkodva voltak képesek a természet erőit segítségül hívni - így hát, ha mi magunk is szeretnénk elcsattintani egy-egy szaftosabb trükköt, keresnünk kell az ősi tudást. Nem fontos mágussá válni, lehetőségünk van harcossá, íjásszá, és ezek megfelelő kombinációjává is fejleszteni névtelen hősünket. A karaktergenerálást ugyanis elfelejthetjük, minden menet közben dől el, az úgynevezett tanulási pontok segítségével. Indulásként mi vagyunk az átlagember (hősünk rosszul lett hajózgatás közben, és elfelejtett mindent, amit a második felvonás végére magáénak tudhatott), aki aztán harccal, ötletes küldetések megoldásával és gyors gondolkodással hamar szintet léphet. Amint ösz-



Extra kiadás

Magától értetődik, hogy ha egy játékra annyian kíváncsiak, mint a német sajtó által már hónapokkal ezelőtt látatlanban Oblivion-verőnek kikiáltott Gothic 3, ahhoz dukál egy minden jóval teletömött gyűjtői kiadás. Kellemes meglepetés, hogy bár az angol változattal, de itthon is a boltok polcaira került a szövettérképet, a zseniális zenéket tartalmazó CD-t, egy művészeti albumot, és egy „így készült a Gothic 3" DVD-t tartalmazó extra változat. A kissé kínai piacot idéző gagyi amulettről inkább jobb nem beszélni – lényeg a lényeg, a kellemes ár miatt bőven megérték ezek az extrák.



szegyűjtjük a megfelelő pontmennyiséget, megvilágosodunk, és kapunk pár tanulási pontot is. A Gothic világában – ellentétben sok más játékkal – ezek jelentik az univerzális fejlődési lehetőséget: új fegyverek megismeréséhez, életerőnk és varázspontjaink szaporításához, békés képességek elsajátításához, egyszóval mindenhez ezekre lesz szükségünk, így alaposan meg kell fontolnunk, mire költjük őket. Arra is készüljünk fel, hogy a pusztában vándorolva nem fogunk hipp-hopp megvilágosodni: ahhoz, hogy képesek legyünk újabb dolgokat alkalmazni, tanítókra lesz szükségünk. Ők a már említett LP-ken kívül a képesség hasznosságával egyenes arányban pénzt is kérnek a szolgálataikért, így aztán hamar egyértelművé válik, hogy a fizetőeszköz nagyon is fontos momentuma a játéknak – nem is fogunk dúskálni benne egyhamar.

A harc, ami minden szerepjátéknak sarkalatos pontja, szintén megújult a Gothic harmadik fejezetére. A régi, sokak szerint nehézkes, de a rajongók szerint éppen emiatt izgalmas rendszer a kukába került, helyette a kissé ostobácskának tűnő balklikk-jobbklikk szisztéma érvényesül. Ezeknek a gomboknak a nyomkodásával gyakorlatilag eszement klikkelőbajnokság során kerekedhetünk felül az ellenségeinken. Meglepő azonban, hogy bár az új megoldás sokkal egyszerűbb, ahogy egyre inkább belemerülünk, rádöbbenünk, hogy bár elsőre tényleg eszetlen kattintgatásnak tűnik, komolyabb csatáknál szükség lesz a mozdulataink koordinálására, különben a vaktában csapkodás hamar gyásztánccá válik.

Már volt szó a mágiáról: a régi játékok rúnás rendszere a múlté, helyette a klasszikus, és a legtöbb RPG-ben alkalmazott „megtanulod és használod" módszer került előtérbe. Varázslatokból rengeteg fajta van, amelyekre különböző mesterek segítségével még tovább szakosodhatunk. A hagyományos tűzgolyó, a más világokon inkább papokra jellemző gyógyítás, és a különböző állatokká való átalakulás mind jelen vannak, az ember csak győzzön válogatni.

A hatékony gyilkolás természetesen nem minden: ahhoz, hogy érvényesülni tudjunk, szükségünk lesz békés elfoglaltságokhoz is. Alkímiával nem sok esélyünk van lefejelni a különböző gonosz lényeket, viszont segítségével létrehozhatunk mágiaszerű hatásokkal rendelkező italokat, amelyek azután segítségünkre lehetnek a harcban, illetve az azt követő regenerációban. Kovácsként sem valószínű, hogy üllőt vágnánk a ránk rontó gaz hordákhoz, viszont egy városban remek fegyvereket és páncélokat kovácsolhatunk, amelyek már inkább a segítségünkre lehetnek. Ahhoz, hogy többek között újabb löttyöket, és hatásos fegyvereket barkácsoljunk magunknak, szükségünk lesz a szakma szerszámaira (alkimista-felszerelés, illetve üllő) valamint a létrehozandó tárgy leírására, amelyet vagy jó pénzért vásárolhatunk, vagy találhatunk, bár ez utóbbira azért ne építsünk túl nagy reményeket.

A rendszer szépsége éppen abban rejlik, hogy nincs megkötve a kezünk. Én magam „kasztrendszer-rajongó" vagyok, már ha szerepjátékokról van szó, de mégis, a Gothic 3-nak sikerült levennie a lábamról. Ha specializálódom buzogányokra, mellé megtanulok gyógyítani, létre is hoztam más játékok sablon-papját, ha pedig csak a fegyverek, és az életerőm tuningolása a cél, hamar rettegett harcossá válhatok: a különböző képességek kombinálásával soha nem látott hatékonyságú karaktert lehet összehozni.

SZÉGYEN A FUTÁS, DE SÁNTULJON MEG AKI KERGET

Tulajdonképpen a Gothic 3 a tökéletes szerepjáték – papíron legalábbis mindenképpen. Az alapvető gond vele az, hogy nem volt elég idő a tesztelésre, ezáltal a már-már tökéletes ötleteket ostoba, könnyen észrevehető, és még könnyedében javítható hibák sokasága teszi halálosan frusztrálóvá. A szerkesztőség kedvencévé egyértelműen a vaddisznók váltak: ezek az ádáz teremtések gyakorlatilag minden útszéli bozótban megtalálhatók, támadási sebességük miatt pedig szinte legyőzhetetlenek még magas szinteken is – de a felsorolást lehetne folytatni napestig. Használhatatlan páncélok, tereptárgyakba beleakadó szereplők, van itt minden, ami alapos tesztelés után mind egy szálig kibukott volna.

Mindent egybevetve azt tudom mondani: ezt a programot mindenkinek érdemes beszereznie – pár hónap múlva. Épp a cikk leadása előtt debütált egy újabb javítás és az elkövetkező hetekre újabb és újabb patch-eket ígértek a német srácok. Amint sikerül befejezni a dolgot, az évtized szerepjátéka is lehet – addig azonban csak az elmúlt pár esztendő egyik legemlékezetesebb darabja marad.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Bíztunk a fejlesztők ígéreteiben, miszerint remek, hangulatos és az eddigi részek után végre hibamentes lesz. Az első kettő bejött, de a programhibák, elrontott dolgok miatt ezt nem tudjuk megfelelően értékelni.

NIGHTBAGOLY

PRO: Szép grafika, remek zene, remek hangulat, tökéletesen kivitelezett élő világ.

KONTRA: Optimalizálatlan motor, borzalmasan tömve van bugokkal.

8.5

ÖSSZEGZÉS: Minden ízében Gothic – és ezt a bugok miatt most nem csak bóknak szánjuk. Pár hónap múlva mindenkinek, addig csak a rajongóknak ajánljuk.

GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 1 GB RAM, 128 MB VRAM, 1.5 GB HDD

OBLIVION	95%
GOTHIC 2	80%
ARX FATALIS	71%

STRONGHOLD LEGENDS

fejlesztő > *Firefly Studios* kiadó > *2KGames* web > *www.2kgames.com* írta · *Tika*

A londoni Firefly stúdiót 1999-ben alapította Simon Bradbury és Eric Quellette, a Caesar és a Lords of the Realm széria egykori fejlesztői. A gárda a Stronghold sorozat eddigi három részével szolid sikereket ért el, illetve volt egy nagyon lelombozó sci-fi játékuk, a Space Colony – a Sid Meierrel közösen fejlesztett CivCity Rome-ról pedig a 2006/10 számunkban olvashattatok.

Szeretnénk hinni, hogy csak a mi történelmünk dúskál nevezetes várostromok dicső emlékeiben, noha tudjuk, hogy egész Európában a középkor hadviselésének legjelentősebb elemei voltak ezek a védművek, amelyeken sokszor királyságok sorsa függött. A korszakot feldolgozó stratégiai játékok többsége felületesen kezeli, vagy nagyvonalúan elsiklik ezen építmények felett, egyedül a Fireflynak jutott eszébe, hogy a várépítést (és persze -rombolást) állítsa a középpontba. A Stronghold így vált a szakmában a középkori éra Kőmíves Kelemenévé, a folytatás pedig ennél is tovább ment, amikor nem pusztán az építkezést és az ostromot ábrázolta, de a kor, minden egyes gazdasági-társadalmi vonatkozását is. Ez a „Castle-life" a maga ragályaival, kivégzéseivel nem igazán váltotta be a hozzá fűzött reményeket, így most visszatérünk a jól bevált alapokhoz és alámerülünk a legendák világába, óriások és sárkányok közé, mert ugyan „Erős vár a mi Istenünk", de tudunk ennél jobbat is építeni!

A Legends cím sokakat megdöbbenthet – nesze neked realizmus, kapott egy pofont a jól bevált szisztéma, de szokható a környezet, és szerethető is, hiszen a középkori életérzés megmaradt, csak elburjánzott a regék-mondák világa felé. A három kampány közül az első az Arthur-mondakört dolgozza fel, ahol az Excalibur éppúgy feltűnik, mint Merlin, Lancelot, Morgana, Ginevra, Mordred, sőt a Szent Grál is. Itt jelenik meg rögtön az első újdonság, hisz minden kezünk ügyébe kerülő hősnek lesz egy speciális képessége.

A második sorozathoz az ógermán mondavilágból a Nibelung-éneket ragadta ki a Firefly, és Dietrich von Hildebrand szerepében tetszelgünk azon a színpadon, amelyet Wagner oly gyönyörűen feldolgozott. Sárkányok és óriások földjén küzdünk, a hófödte északi hegyek között, Siegfried és Brünhilda világában, ahol az ármány végül legyőzte a szerelmet. A harmadik, időben a legtávolabbi síkra (XV. század közepe) helyezett küldetéssorozat Vlad Tepest helyezi a központba, akit a világirodalom Drakulával szeret azonosítani. A magyar és az oszmán birodalom közé rekedt nagyúr valószínűleg nem a szívjóságával vívta ki a „Karóbahúzó" ragadványnevet…

ASSZONY KELL A HÁZHOZ

A multiplayer mellett schirmish pályákon is megmérkőzhetünk, de az alkotás sava-borsa kétségkívül a mitológiai szálakban rejtőzik. A történet egyes epizódjai ostromhelyzetekre épülnek (infrastruktúra nélkül, a kezdőpontban lerakott csa-

Sikerült az oltár fölé megidézni egy hooloovoo-t, a kék szín egy szuperintelligens árnyalatát

patainkkal kell végigmenetelni), de jellemzően a 24 fejezet többsége az építkezésre koncentrál, mégpedig átfedésekkel. Néha a két küldetés közti kapcsolat nem pusztán történeti, hisz újra és újra visszatérünk egy korábbi helyszínre, ahol a korábban felépített infrastruktúrát úgymond megörököljük, és erre kell rátelepíteni a későbbi küldetésben megjelenő új gazdasági-katonai épületeket. .

A várépítés alfája és ómegája minden esetben a jól működő gazdaság. A donjonból, azaz a lakótoronyból a munkaerő csak bizonyos elégedettségi szint (befolyásolják az adók, ételfejadag, monumentális emlékművek, templom) felett hajlandó előlépni és összegyűlni a tábortűznél, ahonnan a gazdasági épületekbe vándorolnak, mint dolgozók. A farmok lepakolása után már csak a környék erdőire és

MIÉRT?

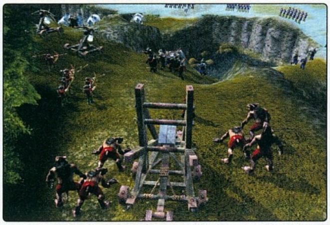
A Firefly szinte minden játékánál ugyanazt az ostoba hibát követi el: képtelen okosan működő AI-t írni. Egy RTS-nél pedig ez nem ártana!

felesleges sallangok helyett univerzális sablonokból dolgozhatunk: különféle vastagságú falak, lépcső, kapuelem, bástyák, illetve különböző magasságú tornyok alkotják a repertoárt. A csapdák, védművek a mitológiai szférának megfelelő új elemekkel bővültek, mint például a tűzköpő, a sárkány-szigony, vagy a jégtükör (utóbbi lefagyasztja az ellenfelet néhány pillanatra).

VÁR ÁLLOTT, MOST KŐHALOM

A védekezés könnyebb, mint az ostrom, ez egyrészt annak köszönhető, hogy a katonáknak nem sajátja a kőrepesztő képesség, másrészt az ostromlónak mindig is kedvezőtlenebb a pozíciója a bástyákon állókkal szemben. Ezek az előnyök a mitológiai behatás következtében jelentősen meggyengültek. A hő-

Most azonnal kezdjük az ostromot a grafikusok erődje ellen



bányáira kell rászabadítani a jobbágyságot, majd a raktárakból megkezdődhet a feldolgozás. A fából épület lesz és lándzsanyél, a követ falak és tornyok építéséhez használhatjuk fel, a vasat pedig fegyverkovácsok nemesítik páncélinggé vagy karddá (és nem mellékesen minden átkonvertálható arannyá és vica versa). A királyi konyhára kerülő étkek, a templomokban zajló szertartásokhoz készült gyertyák, a kocsmákba kerülő, moráljavító sör, mind egy sajátos infrastruktúra-lánc végén jut a felhasználóhoz, és erősíti birodalmunk egységét.

Az építkezés instant, a letett épület azonnal működőképes. Gyakorlatilag csak a katonákat kell irányítanod, a dolgozók gond nélkül töltik fel az üres állásokat. A várelemek megfogyatkoztak, a sök, akik idéző varázslattal indulnak, most már a várfalakon belülre is lepakolhatják a durvaságaikat, a Nibelung és Drakula oldal pedig egy-egy egyedi épületben – arany, és honor pont felhasználásával – a saját mítoszában előforduló lényeket gyárthat. Repülő egységeket, falakat döntő óriást, vagy vámpírt, amely megmássza bástyát, majd varázslattal a saját oldalára állítja az ott tartózkodókat; esetleg vérfarkasokat, akiket katapulttal beparittyázhatunk a várba. Mindemellett a hagyományos nyersanyagokra építkező lovagi kultúrkör is megmaradt (mint mindhárom oldal alapegységei), páncélos vitézeket képezhetünk, alabárddal posztoló őröket, a számszeríj és a hosszú íj pedig még mindig tarol, ha megfelelően magas tornyok mögül használják. Arthur a Kerekasztal megépítése után előhívhatja hősként funkcionáló lovagjait, de az igazi csúcspont minden esetben a rövid életű, de brutálisan erős sárkány kiköltése, ami tényleg a végítélet fegyvere.

TÜKRÖM, TÜKRÖM...

A sorozat grafikailag mindig is gyatrán volt eleresztve, és az új epizód sem kivétel, a „ronda" jelzőtől csupán a hangulat menti meg, miközben az új shader-modellek opciója ide vagy oda, az egész úgy néz ki, mintha 2002-ben gyártották volna. Az AI meglehetősen gyengus, lényegében ugyanazokat a támadási sémákat és útvonalakat használja újra meg újra, így ha a gazdaságunk biztos falak mögött tud gyarapodni, a győzelem garantált.

Megtriplázták az egységek számát, a speciális képességek és az új lények pedig érdekesebbé tették az ostromokat, de a „castle-life" rendszeren jelentős nyírbálás történt, és a lakótorony kukkolásának is vége, nincsenek többé átlátható falak. Ám leginkább a színvonalas grafikai motor és az AI gyengesége, ami lehúzza a mérleget... ■

pc guru

GRAFIKA	05
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	07

A Legends sajnos nem a várépítés egy új, magasabb foka, hanem a történetmesélős fantasy szál felé mozdult el, itt pedig már vészesen erős a konkurencia... Ráadásul ez a grafika már 2003-ban is gyász lett volna

TIKA

PRO: Az új mitológiai egységek, hősök speciális képességei és néhány helyen megcsillanó ostromhangulat

KONTRA: A lehető legjobb indulattal is csak középszerű látvány, kiismerhető AI-val "megfejelve"

6.4

ÖSSZEGZÉS: A várelemekből többet, a mítoszokból kicsit kevesebbet vártam. A sorozat rajongóinak azért némi fenntartással, de ajánlott "olvasmány".

GÉPIGÉNY: P4 1.6 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2.5 GB HDD

STRONGOLD 2	64%
STRONGHOLD: CRUSADER	80%
WARRIOR KINGS	78%

Született feleségek

DESPERATE Housewives

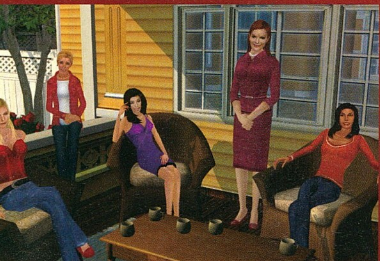
írta · Stöki

fejlesztő > Liquid Entertainment kiadó > Buena Vista Games web > www.com

Ugyan az 1993-ban alapult norvég Funcom már több mint húsz kisebb kaliberu, jórészt korábbi konzolokra elkészült játékot tudhat háta mögött, csak a Longest Journey-vel robbantak be a köztudatba 1999 végén. Szintén hozzájuk kötheto a több kiegészítot megélt, és máig (vagy a World of Warcraftig?) nagy népszeruségnek örvendo - és nemrég

Régóta megszokhattuk, hogy a sikeres filmekből játékok készülnek, és talán senkinek nem okoz meglepetést, hogy a játékipar kezd rákapni a tévésorozatok feldolgozására is. Nem új keletű próbálkozás ez (már 1984-ben volt Dallas-játék), de csak az utóbbi években, a 24: The Game és más követők révén vált igazi trenddé.

A Lila akác köz intrikus háztartásbelijeinek életét bemutató sorozat sikeréhez nem fér kétség, ugyanakkor első pillantásra furcsának tűnhet, hogy az illetékesek miért gondolták jó ötletnek, hogy ezt játékká lehet és kell faragni. De csak első pillantásra. Mert igaz ugyan, hogy a 24 több akcióra ad lehetőséget, és hogy a hardcore játékosok valószínűleg rá sem szagolnak egy frusztrált feleségek kakaskodásait feldolgozó programra, de kit érdekel az akció, ha a név eladja a terméket a nem hardcore játékosoknak (akik egyébként is többen vannak)? Valahogy így okoskodhatott a jobb napokat látott Liquid Entertainment, és a Sims-fogyasztókat célozta meg a Desperate Housewivesszal. Vérre és pörgős játékmenetre tehát ne számítsunk, tamagocsis karakterpátyolgatásra és idétlen minijátékokra annál inkább.



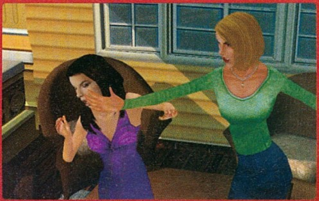
AKÁCOS ÚT

A kerettörténet valahová az első évad közepére-végére kalauzolja a játékost, de mivel a program – szerencsére – nem akar nagy poénokat ellőni, csak szőrmentén kötődik a sorozat történéseihez. A lényeg megmaradt: szövevényes, olykor mocskos viszonyok, titkok és pletykák adják a cselekmény velejét, csak a sorozatban látott régi ismerősök mellett a játék kedvért kitalált új családok is bekerülnek az intrikákba. Kezdetnek itt van mindjárt a főszereplő családanya, akit a játékos irányít. Ő csak nemrég költözött a Lila akác közbe, de csélcsap férjével, neveletlen kamaszfiával és egy régi baleset miatti amnéziájával tökéletesen beleillik a közösségbe, akárcsak a fiú barátnőjének családja, vagy a görbe utakon járó Fox ikrek. Mellettük természetesen a Született feleségek négyese is állandó szereplője a történéseknek, és Bree, Gabrielle, Lynette és Susan mellett szerkesztőségünk kedvence, a könnyűvérű Edie is rendszeresen feltűnik.

CSECSEMŐK IS ELKEZDHETIK

Az autentikus környezetet tehát sikerült megteremteni, mégis egy felemás, játéknak látszó izét sikerült csak összehoznia a Liquidnek. Én ugyan a Sims által képviselt családszimulátor műfajt en bloc nem szívlelem, de a netes reakciókat olvasva nyugodt szívvel jelentem ki, hogy igen sok kívánnivalót hagy maga után a program. A cselekmény fordulatait és butuska párbeszédeit még meg lehetne bocsátani (elvégre a játék egy sorozatnak álcázott szappanoperából készült), de azt nem, hogy a játékmenet vérlázítóan bugyuta. A tizenkét epizódra osztott történetben szinte minden cselekvés egyértelmű, mégis hosszú tutorialok magyarázzák el azokat, egy feladatlis-

„És utoljára mondom, hogy moss kezet, mielőtt hozzáérsz a kilincshez!"



ta pedig pontról pontra elmondja, hogy mit kell a következőkben tennünk. Ez azt eredményezi, hogy semmi kihívás nincs a Desperate Housewivesban.

LEBUTÍTOTT FELESÉGEK

Pedig a fent említett cselekvések eleve túlságosan egyszerűek. A legizgalmasabb részt a kalandjátékokból ismert feleletválasztós párbeszédek jelentik, pedig tétjük igazán nincs ezeknek – akárhogy válaszolunk, a sztori továbbgördül. A beszéd mellett más interakciókat is folytathatunk a szereplőkkel (a postást elcsábíthatjuk, férjünk titkárnőjét felpofozhatjuk stb.), de az efféle apróságok nem befolyásolják a lineáris cselekményt. A beszélgetésekkel titkokat gyűjthetünk másokról, de fényképezéssel és mások lakásaiba való betöréssel is lehetséges megfelelő alapot szerezni egy jó kis zsaroláshoz. A sztori fősodorára viszont ez megint csak akkor van komolyabb befolyással, ha a forgatókönyv úgy kívánja. A Sims-sorozat kedvelői bizonyára örülnek majd annak, hogy a házunkat és hősnőnket is pátyolgatni kell. A lakásba új tárgyakat vehetünk, a főszereplőnek pedig új cuccokat kell vásárolnunk, és nem árt rendszeresen ápolni a küllemét sem. Emellett néhány különösen buta minijátékkal (pl. főzés) háztartásunk működéséről kell gondoskodnunk, de ha nem akarunk, felvehetünk cselédeket ilyen célokra. A játék azt is méri, hogy mennyire vagyunk jóban – jó poén, hogy ha például elkezdjük szidni Edie-t a sorozatból ismert négyesnek, mindenkinél ugrik a reputációnk. Sajnos igazából ez sincs hatással a 8-10 óra alatt végigjátszható történetre, amelyből végül kiderül, hogy kinek milyen titka van, és hogy az amnéziánkat okozó baleset sem úgy történt, ahogy nekünk elmesélték, de sajnos sok nagy fordulatot előre ki lehet találni.

SOROZAT

A többszörös Emmy díjas Született feleségek nagyszerű alkotás. Zseniális humora, és jól kitalált karakterei miatt mi is imádjuk!

SPAMERIKA

Az egyszerű elemekből építkező, és összességében véve is primitív játékmenet az irányítás és a gátlástalan reklámok teszik igazán boszszantóvá. Hősnőnk mozgástára szegényes, futni például nem tud szerencsétlen, így felgyorsított módban is sok holtidő telik az ide-oda mászkálással. A játékos arcába tolakodó hirdetések pedig egyenesen nevetségesek: a Lila akác közben mindenki Chryslerrel jár, mindenki Slim Fasttól lett olyan karcsú, amilyen, de mindennek a teteje az, hogy a program a desktopunkon egy külön könyvtárban kuponokat gyűjt, amelyekkel a megfelelő amerikai üzletekben kedvezményesebben vásárolhat a játékos – szerintem ezt már bőven spamnek tekinthetjük. Emellett a program rettenetesen sokat tölt, és közepes gépen is szaggat, amit semmi nem indokol.

SZÉP ÉS ÜRES

A sok bosszúságot a kivitelezés feledteti valamelyest. A Lila akác köz virtuális megfelelője korrekt, a főbb szereplők karaktermodelljei különösen jól sikerültek. A játékmotorral készült átvezető mozibetétek hangulatosak, és bár nagy effektparádéra nem számíthatunk, ilyesmit nem is várunk el egy efféle játéktól. A sorozat szereplői közül egyedül a narrátor, a Mary Alice Youngot játszó Brenda Strong található meg a szinkronhangok között, de a többi karaktert megszólaltató színész is jól adja át a szereplők egyéniségét. A zene is hozza a Született feleségek témáját, és a sorozat atmoszférájával nem is lenne gond, csak éppen a szép körítésben elszórt játékelemek nem alkotnak egységes játékot. Pár percre, esetleg egy félórára jó szórakozás a Desperate Housewives, viszont utána kihívás híján érdektelenségbe fullad. Született feleségek-rajongó Sims-őrültek kipróbálhatják, a többiek inkább nézzék meg az eredeti sorozatot.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	04

Rendben, hogy minden szereplőt szépen lemodelleztek, és új sztorit is kitaláltak – na de könyörgünk, hol marad ezek mellől a konkrét játék?!

STÖK!

PRO: Jó karaktermodellek hangulatos környezetben

KONTRA: Bugyuta, egyszerű játékmenet, semmi kihívás, rengeteg töltés, plusz tolakodó reklámok

6.0

ÖSSZEGZÉS: A sorozat sokkal jobb, ez csak egy népszerű névvel felruházott egyszerűcske Sims-klón.

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

THE SIMS 2	95%
SECOND LIFE	90%
SINGLES 2	58%

Dark Messiah Might and Magic

fejlesztő > Arkane Studios
kiadó > Ubisoft
web > darkmessiahgame.uk.ubi.com

írta · Tika

A francia Arkane stúdió 1999-ben alakult, főként az Atariból kilépett fejlesztőkből. A csapat bemutatkozó játéka a nagy sikerű Arx Fatalis volt 2002-ben, (két éve a Guru lemezmellékletét is megjárta teljes játékként), azóta a Dark Messiah-t kalapálta a csapat.

Az Arx Fatalis óta tudjuk, hogy a francia konyhaművészet mellé méltán emelkednek fel a gall szerepjátékok, és a két dolog nem is áll olyan távol egymástól. Mert ha kérem egy lyoni fejlesztőcsapat még arra is gondol, hogy a játékosok megsütögethessék a maguk kis pecsenyéjét egy RPG-ben, az már több, mint nemzeti öntudat. Az Arkane stúdió legutóbb 2002-ben hallatott magáról, és máig az Arx Fatalis az egyetlen alkotásuk, de látva a Dark Messiah-t, ha négyévente csak egyszer produkálnak, viszont akkor ilyen ütőset, ám legyen...

A SÖTÉT MEGVÁLTÓ

Mint tudjuk, a Might and Magic univerzumban új szelek fújdogálnak: az Ubisofthoz került sorozat sztoriírói már a Heroes 5-nél is elkezdték sötétebb tónusokkal festeni a történetet, sőt jó előre jelezték, hogy igazán csak a Dark Messiah-nál csapnak a lovak közé. Ashan világa tehát komor, vészterhes otthona az új kihívásoknak, ahol a Dark Messiah M&M-oldalágként több szempontból is szakít a hagyományokkal. Már eleve kizárták a párbeszédes megnyilvánulás lehetőségét, sőt az Arkane egy meglehetősen véres, kifejezetten a közelharci elemekre fókuszáló, first person szemszögű szerepjátékot harangozott be. Egyszerű lélek vagyok, s mint ilyennek, nem esik nehezemre, ha egy játékban először ütni kell, és csak aztán kérdezni, de hiszem, hogy a „régi" világnak is van létjogosultsága, sőt remélem, hogy a M&M azon ága sem hal ki. Mindenesetre a Sötét Megváltó a legvérmesebb reményeimet is túlszárnyalta: olyan elemekkel gazdagította a szabvány kaszabolós-nyilazós középkori párharcokat, hogy tíz ujjunkat megnyalhatnánk (már ha nem lenne mind csupa vér). Remekbeszabott történet jellemzi a sorozat új zászlóshajóját, pergő akció, ahol sárkányok, küklopszok keserítik a földi halandók életét, és olyan adrenalinlöket, ami csak a legnagyobb kalandok sajátja. Vágjunk hát bele!

A Dark Messiah története tele van klisékkel, kis rosszindulattal azt is mondhatnám, hogy Ashan olyan, mint Középfölde, a legszebb éveiben. Figyeljetek csak: ezer éve, a Tűz Háborújával kezdődött minden. Az emberek, tündék és mágusok szövetsége csapott össze a sötét, démoni hordák seregeivel. A hosszú, és véres háborúban végül a jó diadalmaskodott, köszönhetően egy varázsló, Sar-Elam, más néven a Hetedik Sárkány önfeláldozásának. Sar-Elam az örök kárhozat tüzébe vetette a démonokat, és varázslótársai segítségével elpusztíthatatlan mágikus falat épített köréjük, saját lelkét is beleszőve. Ám egy tanítványa, a démoni erőktől megfertőzve elárulta a mágust, s rést ütött a csapdán. Sar-Thazar nem pusztán szabotálta mestere művét, de egy rettenetes próféciát is hagyott maga mögött, mely szerint a Sötétség Fejedelme és egy hibátlan emberi szűz frigyéből megszületik majd a Sötét Megváltó, aki mindkét világban otthonos, és egy nap Sar-Elam relikviáját (az Árnyak Koponyáját) felhasználva összetöri a démonok börtönét, szabadjára engedve a végítélet erőit. Ám a java még csak most következik...

Sárkány ellen ezúttal nem sárkányfű, hanem durva varázslatok ajánlottak

HOL VOLT, HOL NEM VOLT

Volt egyszer egy varázslótanonc, név szerint Sareth, aki a nagy mágus, Phenrig oltalma és tanításai alatt felcseperedvén, kincsvadászatra indult. A sötét katakombák mélyén mestere útmutatását követve (ez a demóból is ismert tutorial) rátalált a Shantiri kristályra, és közben megtanulta, hogy az élet nem habostorta, hanem HP-pontok összessége, amelyet acéllal, és folyamatosan fejlesztett képességeivel kell óvnia. A kincs megszerzése után Stonehelm felé kanyarodik az utunk, Phenrig következő megbízása ugyanis, hogy régi barátjához, a szintén mágus Menelaghoz eljutassuk a kristályt. A város kész gyönyörűség, az örökkel perlekedő asszonyok, a középkori életérzést sugárzó apró jelenetek csupán a vihar előtti csend illusztrációi. Egy nekromanta, név szerint Arantir lép fel életünk megkeserítőjeként, és lényei önfeledt mészárlással kapnak szét boldog-boldogtalant. A káosz és

A fejvesztve menekülés olimpiai bajnokát láthatjuk gyakorlás közben

A legjobb szórakozás a goblinok tüzkébe ru-
dosása!

zűrzavar perceiben egyelőre a futás képességet csiszoljuk szorgalmasan, apróbb feladatokkal megszakítva (például segíts bezárni az őrnek a kaput), aztán a következő pillanatban már egy nyílvető szerkezettel lőjük a főtéren randalírozó küklopszot. A hatalmas lény összeroskad, és hőssé avanzsált szerény személyünk bebocsátást nyerhet a vár urához. Az út előtt szellemi társunkká lett – és a fejünkbe költözött – Xana egyébként folyamatos kommentárokkal lát el minket majdnem a játék végéig. Hangja unos-untalan ott cseng a fülünkben, többször megemlíti, hogy óvatosan bánjunk a testünkkel, mert ez az övé is, de igazából a történet egy lényeges pontjáig nehéz eldönteni, hogy az őrangyalunk-e vagy egy megszálló démon. Mindenesetre cinikus kommentárjai a játék leghangulatosabb elemét adják, nem is beszélve a démoni víziókról, amelyek a történet mozgatórugói.

Térjünk vissza Menelaghoz, akinek gyakorlatilag csupán annyi a szerepe, hogy bevezesse kalandozásunk másik megédesítőjét, Leannát. Az unokahúg maga is mágus, és nem a hosszú köpenyek rajongója (miniszoknya a középkorban...?). Sareth ezzel megkapta a romantikus mézesmadzagot, miközben Xana gunyoros, néha-néha kifejezetten féltékeny énje is a felszínre törhet. Mint említettem, Menelag rövid úton eltávozik, a kristályt pedig gyilkosa, viszi lélekszakadva Arantirhoz. A nekromanta teremtményét végigüldözve a városon, majd lejutva a csatornarendszerbe végre próbára tehetjük karakterünk lopakodó/tolvaj oldalát is, és egy elegáns huszárvágással újfent kezünkbe kerül a drágaság. A Shantiri kristályért folytatott harc tulajdonképpen az ősi prófécia előszele, hisz a Hetedik Sárkány koponyáját a Templom-szigeten őrzik vad orkok, és vajon mi lehet a kulcs oda? Persze hogy a fényes kavics. Innentől a történet szinte száguld – vagy inkább száguldana, ha a fejezetek közti töltési idő elfogadható lenne (még nem ebédeltél? – csak nyugodtan...). Romantika adott, akad némi ármány, és a vége előtt néhány hátborzongató felfedezés Sareth múltjából, ám tessék nyugodtan zokogni, mert két nap alatt végigvagdalkozható az egész.

Az kétféle befejezés szempontjából nincs jelentősége, hogy a néhol feltűnő fegyvertelen szolgákkal hogyan bánunk, sőt lineáris sínen haladunk végig. Párbeszédek nincsenek, minden információt átvezető részekbe sűrítettek, szerepjáték szempontjából pedig csupán a karakter fejlesztésére, és az összegyűjtött tárgyakra támaszkodhatunk. Ha röviden össze kellene foglalnom, azt mondanám, hogy a Thiefhez hasonló küldetéseket élhetünk át, csak nem az árnyékokkal játszunk, hanem a környezet elemeivel.

„GYÚRUNK VAZZE!"

Sareth karakterét sokféleképpen alakíthatjuk, de lényegében három kaszt – harcos, mágus és orgyilkos –, illetve annak hibridjei hozhatók össze a fejlesztés során. Azt már jó előre tudni lehetett, hogy nem XP-s rendszerben történik a számolás (magyarul lényegtelen, hány orkot és zombit belezel ki), minden pálya apró részfeladatokra van bontva, és ezek teljesítéséért kapunk néhány skill pontot. Ezeket három kategóriában költhetjük el: a harci képességek között a közelharci fegyverek vagy íjak használatához szükséges jártasságokra válthatjuk; a mágia-részlegben újabb varázslatokat vehetünk meg; végül az egyéb kategóriába sorolt fejlődési fa alatt találjuk a hagyományos tulajdonságokat, mint állóképesség, vitalitás, lopakodás, méregellenállás, és a többi. A durvább fegyverek, pajzsok, páncélok mind kötődnek egy bizonyos tulajdonsághoz (hármas erő alatt kézbe sem vehetsz egy táposabb kardot), miközben az összes fejlesztéshez szükséges pontszám alig harmadát birtokolhatjuk a játék végére. Vagy a harcoslét kardjai-páncélja mellé tesszük le a voksunkat, és gyúrunk bivalyra (fizikai dolgok), vagy a játék közepétől elkezdjük nevelgetni a mágust, hogy egy-egy jobb köpeny vagy bot elérhetővé váljon.

KARD ÁLTAL VÉSZ MIND, KI KARDOT RAGAD

A Dark Messiah több mint a megszokott first person kaszabolás, és itt bizony még az Oblivionon vagy a Thiefen is túlmutat a fejlesztői lelemény. Íjászatban rázoomolhatunk az ellenfélre, skillekkel csökkenthetjük az újratöltés idejét, szedhetünk fel mérgezett vagy tüzes vesszőket használó íjakat, de a szimpla nyílvesszőt a tűzhöz közelítve magunk is gyárthatunk ilyet. A lopakodás mes-

GERMÁN

A Dark Messiah német verziója s megszokottnál is jobban le lett cenzúrázva: nem lehet fejeket, lábakat levágni, hullákat "gyalázni".

Varázsoljunk!

Scrollok gyűjtögetésével is duhajkodhatunk. A tűzalapú varázslatok a humán ellenfelek és a pókok ellen ütnek be, míg a villámsebzés az orkok, goblinok és küklopszok ellen hatásos. A gyógyítás minden kasztnál követelmény, mert gyógyító löttyökkel és fél sonkákat bekapva harc közben nehezen lehet haladni. A Charm varázslat, amellyel bármely ellenfelet a magad oldalára állíthatsz, hasznos kezdőlöket; ugyan csak 30 másodperces haladék, de addig is áttérhetsz a fagyasztásra. A végső, legbrutálisabb mágiák a Sanctuary sebezhetetlenséget ad, az Inferno lángszóróként működik, a Weaken pedig gyenge, szánalmasan vánszorgó kreatúrává teszi még a legelszántabb ghoult is.

Barkácsoljunk!

Két dolog van, amit a játék során semmi esetre se szórjunk el: a kötélhágcsót biztosító nyíl az, és ha kovácsolni szeretnénk, a kalapács. Műhelyt ugyan találunk a későbbiekben, de ez a jeles szerszám már hiánycikk. Egyébként a sima fémből mezei hosszú kard, az aranytartalmú tömbből pedig Earthfire nevű varázskard készíthető. A kovácsszakkör következik: helyezd a nyersanyagot az üstbe! Forgasd meg a kereket, hogy a tűz fölé kerüljön! A fújtatóval éleszd fel a lángokat, majd az üstöt tekerjük vissza alapállásba, ekkor az olvadt fém az öntőmintába folyik. Hűtsük le a falon látható karral. Most helyezzük a pengét közvetlenül a tűzbe, fújtatót újfent használjuk, és az izzó vasat kalapáljuk ki az üllőn. Végül csak a markolatot kell feltenni, azon az érdekes kis készüléken a jobb oldalon, és voilá: kész!

“A Dark Messiah egy remek, szórakoztató játék. Kis híja, hogy ennél nem lett jobb, és nem vált igazi klasszikussá!”

Tetovált arc, tüskés lebernyeg: tuti, hogy ez a fickó nem a mi oldalunkon áll...

terei hátulról vihetnek véghez instant halált hozó mozdulatsort, többféle (néhol mágikus felhangokkal, vagy akár méreggel kombinált) fegyverrel. A szemtől szemben harchoz kapcsolódnak a legpazarabb jelenetek. A védekezés külön funkció, ez nem meglepő, de a pajzzsal nem csupán háríthatunk, de sallerek kiosztására is jó. A vívás még ennél is rafináltabb. A támadás gombot néhány másodpercre nyomva tartva erőteljesebb ütéseket produkálhatunk, és attól függően, hogy éppen merre mozdulunk közben, változik a vívópozíció jellege. Hátrálás közben a Power Strikeból szúrás lesz, jobbra oldalazva a szamurájfilmekből ismerős vízszintes vágósor és így tovább – a sprint gombbal (no meg a Melee skillre pakolt pontokkal) kombinálva pajzsot átütő csapás a jutalmunk. A csépelés eredményeképpen előbb-utóbb megjelenik a képernyő szélein a kivégzésre felszólító fodrozódás, ebben a helyzetben nincs más dolgunk, mint rátapadni a támadás gombra, és amikor felengedjük, már jön is az időlassítással kísért szaftos lefejezés – vagy épp áttoljuk a bökőt az ellenség gyomrán, és csizmatalppal megtámasztva húzzuk ki. A csizmákra amúgy sok munka vár, mert a rúgás funkció messiásunk specialitása. Az ellenfél kibillentése, vagy csapdákra rálökése, de a szakadékokba, vízbe (itt senki nem tud úszni) taszajtása mind eköré épül, miközben egy állóképességcsík zabolázza, hogy ne Ronaldinhoként vágtázzunk végig a pályán.

FENEVADAK ÉS EGYÉB ÁLLATSÁGOK

Lesz szerencsénk megküzdeni sárkányokkal (Pao Kai nevű díszpéldányukkal egész közelről is), aztán zombi-küklopszok is feltűnnek időrőlidőre, javaslom az Odüsszeia idevágó pontjait tanulmányozni, továbbá ajánlom figyelmébe a műkedvelő közönségnek a különösen szépen kivitelezett óriáspókot, és azt a nagyra nőtt férget, amely ellen csak egy harci eljárás ismeretes, a nyúlcipő. A tucatellenségek kidolgozására sem lehet panasz, döbbenetesen szépek a Black Guardok páncéljai, ahogy megfelelően fertelmesre sikeredtek az orkok is, szinte érzed bűzös leheletüket, ahogy egymásnak feszülnek a pengék. A pókokon az utolsó szőrszál is a helyén van, és a zombik, na ott már tényleg csak a

Hadjárat a múltban

A Dark Messiah többjátékos részét a Kuju Entertainment vállalta fel. A 32 játékosra komponált összecsapások nagy része a megszokott mederben (deathmatch, CTF) folyik, kiemelt figyelmet csupán a Crusade kapott. A Battlefieldhez hasonló területfoglalásos módban, több térképet összekapcsolva, gyakorlatilag egy hadjárat az eredmény. Ha nyersz az egyik térképen, akkor töltődik be a következő, és minden karakter viszi magával az addig megszerzett pontjait. Cél az ellenség bázisának elfoglalása. Hiba sajnos sok van, az öt kaszt – harcos, orgyilkos, pap, mágus, íjász – kiegyensúlyozatlan, a töltögetés szakállserkentő, de az igazi probléma a lag, aztán a crashbugok, mert nincs is szebb annál, mint a rendszerüzenettel elszálló, verejtékkel összegyűlő pontjaink.

rothadó hús szaga hiányzik. A gépi intelligencia igyekszik a helyén kezelni a dolgokat, például egy küklopsz simán elbonthatja a fedezéked, a pókok és zombik állati ösztönüket követik (nincs semmi stratégia), ám egy Black Guard már erősítésért kiált, egy ork sosem fut el, ellenben egy goblin simán elinal. A nekromanták és lichek varázsolnak, idéznek, tűzgolyót, fagyasztást szórnak – merő ellentéteik a falakra is felfutó ghouloknak, de ettől lesz teljes, és majdhogynem tökéletes a kör. A „majdhogynem" annak a fejlesztői ígéretnek a szövődménye, hogy az ellenfeleink hozzánk vágják majd a tereptárgyakat, na az egy szem küklopsz kivételével én ilyet nem tapasztaltam.

SOURCE, A FIZIKA FORRÁSA

Az Arkane már 2003-ban, még a Ubisoft-féle felkérés előtt felismerte a Valve új motorjának, a Source-nak az előnyeit, így nem pusztán jó startot, de komoly fejlesztői együttműködést is magáénak tudhatott (a Valve a motor számos elemét hozzákalibrálta a DM-hez). A látvány mondhatni tökéletes, akar lobogó fáklyák között egy csatorna mélyén, akár a napsütötte felszínen járunk, öröm a szemnek, és nyűg a hardvernek. Az ablakokon, nyílásokon beszűrődő fények tipikus középkori hangulata, és a nekromanta sötét templomának baljós homálya remekül átjön, az égő vagy megcsonkított hullák hegyeiről többször vándorolt át a szemem a felröppenő madarakra, az igényesen berendezett belső terekre, vagy csodáltam meg a víz tükröződéseit – pedig amúgy nem vagyok lágyszívű fickó. Szerencsére, mert a környezet reakciója tökéletes válasz a vérszomjunkra. Ha kiálló nyársakat, fémes fogazatot látsz a falon, csupán néhány jól sikerült rúgás választ el attól, hogy odatűzd az ellenfeled. A párkányok, platformok fa támasztékait, a kőszobrok deszkával jelölt megerősítéseit egytől egyig kiütheted, és a gravitáció törvényeinek behódolva alázuhanó törmelék sebez vagy öl. Ha mindez nem lenne elég, konyhakészen prezentált csapdák tömkelege kényezteti Sareth-et. Többségük egy kötél elvágásával kezdődik, amely egy lengő nyársat, csillárt vagy valamilyen környezeti elemet hoz mozgásba és elsöpri a támadót. A hordók és ládák dzsungelében mindig akad egy méretesebb tárgy, amit egyszerűen a bősz ork képébe vághatunk, de a laza deszkapadlóra hajítva bezúzhatják akár a padlót is, és az ott strázsáló őr máris egy szinttel lejjebb találja magát. A mindenütt jelen lévő olajoskancsókra más magyarázat nem lévén, feltételezhetünk egy akut piromániást az Arkane háza táján, ugyanis a szétzúzott korsók éghetővé tesznek mindent – és most gondoljuk hozzá a tüzes nyílvesszőket... A Valve kapcsán egyszer már celebráltunk egy hálaadó misét a Gravity Gun-nak, most ezt az eszközt helyettesítsük be a Dark Messiah telekinézis varázslatával, hiszen a működésük szinte megegyezik. Ha a vízre villámot varázsolunk, megjelenik az elektromosság, ha pedig a földre jeget, megnézhetjük mekkorát képes zakózni egy ork – és ha netán ezt az aljasságot törékeny pallókon, vagy szakadék szélén végeztük, fülrepesztő kiáltása igazolja, hogy az ejtőernyő feltalálása már Ashan világában is időszerű lenne.

MEGVÁLTÁS

Számos olyan elem van, amitől többnek érezzük a Dark Messiah-t, mint puszta agyatlan akció. Az egyik ilyen a kovácsműhelyek léte, ahol elkészíthetjük a saját kardunkat, aztán a játék harmadánál felvehető „köteles nyíl" (á'la Thief) is megerősít hitemben, s innentől gyakorlatilag nincs szintkülönbségből eredő akadály. A mágikus fegyverek, a Souldrinker kard például (a sebzése hozzáadódik az életpontjaidhoz), vagy a ruházkodás, a táposabb varázslatok mind egyetlen irányba mutatnak, miszerint a DM-nek is helye van az M&M univerzumban.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	09

A Dark Messiah a kardok tánca, ahol tisztán hallod, hogy a penge a páncélon keresztül a húsba mar. Akcióban verhetetlen, a fizikáról meg csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Oblivioni körítéssel – történet, küldetések, jobb karakterfejlesztés - simán az év játéka lehetne.

TIKA

PRO: Source engine által hozott látvány és fizika, XXL méretű bestiákkal, közelharci elemekkel

KONTRA: Túlságosan rövid, ráadásul a sztori klisékkel, a multiplayer pedig bugokkal teli...

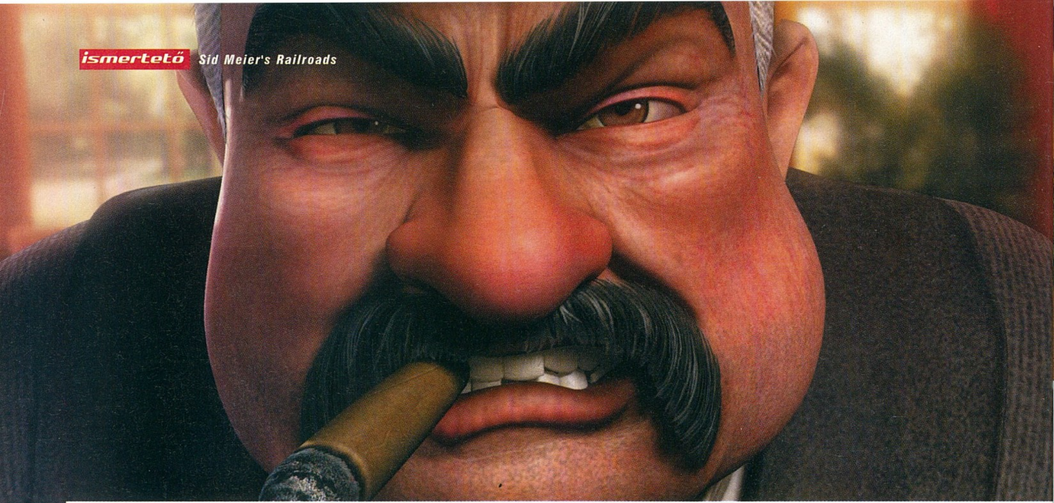
8.4

ÖSSZEGZÉS: Rövid, de annál velősebb adrenalinlöketet, amit sikerült szépen becsomagolni a Source motorba. Kis híján klasszikussá vált...

GÉPIGÉNY: PIV 2,6 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 7 GB HDD

OBLIVION	93%
THIEF: DEADLY SHADOWS	85%
CRUSADERS OF MM	53%

MOBILARENA
TELEKOMMUNIKÁCIÓ ONLINE
PROHARDVER - VOGEL BURDA
ONLINE
HÍREK, TRENDEK, TESZTEK
http://mobilarena.hu



Megy a gőzös, megy a gőzös Kanizsára

irta · JuliuS

SID MEIER'S Railroads!

fejlesztő > *Firaxis Games* kiadó > *2K Games* web > *www.2kgames.com/railroads*

Az 1996-ban indult Firaxis lényegében az alapító Jeff Briggs és Sid Meier 1990-ben, a MicroProse keretein belül indult legendás együttműködésének folytatásaként fogható fel. Az időközben eltelt kilenc éve alatt 11 csúcsjátékot raktak le az asztalra, a Gettysburgtől, az Alpha Centaurin és a Pirates!-en át a legutóbbi remekműig, a Civilization 4-ig.

Ha már a Civilizationból elkészítette a negyediket, miért is ne tegye meg minden Tycoon játékok ősatyjával, a legendás 1990-es Raildoad Tycoonnal is ugyanezt? – gondolhatta Sid Meier egy borongós téli hajnalon. Ha nem is szó szerint ez történt, de valami hasonlóan pofonegyszerű indíttatásból eredeztethető a Railroads születése, hiszen kár volna egy olyan sorozatot parlagon heverni hagyni, mint ami anno megalapozta Sid hírnevét.

TYCOON EZ A JAVÁBÓL

Bár első ránézésre ez nem olyan egyértelmű, ezúttal szó nincs Train Simulator jellegű vonatozgatásról, pusztán virtuális terepasztal-fabrikálásról. A játék nevéből ezúttal – talán egy esetleges jogi hercehurca miatt – ugyan kimaradt a „tycoon" szó, és első pillantásra rendelkezik olyan szintű grafikával, ami vidám vonatozgatásra csábítaná a hobbivasutasokat, a Railroads alapvetően mégiscsak egy egyszerűen kezelhető gazdasági szimuláció.

A vágányok mellett fontos szerep jut a városoknak, valamint a hozzájuk kapcsolódó személy- és áruforgalomnak, ami a megélhetést biztosítja vasúttársaságunk számára. A megfelelő járatsűrűség és egyáltalán a kereskedelmi útvonalak gondos kialakítása az egész régió felvirágozásához fog vezetni, és a falvak, kisvárosok a szemünk előtt nőnek gigantikus metropoliszokká.

CSIHUHUHÚ!

Látvány tekintetében a Railroadsnak olyannyira nincs szégyenkezni valója, hogy akár virtuális terepasztalként is funkcionálhat. Ehhez több mint 30 mozdony áll rendelkezésre, amelyeket egyedi festéssel és matricával is elláthatunk. A grafikonokban és táblázatokban elmélyedni nem kívánó játékosok is tökéletes játékélményt kapnak, és örülhetnek a szép, színes-szagos vasútépítő programjuknak. Nekik való a korlátlan erőforrásokat biztosító sandbox mód, igaz így ők a dolog sava-borsából kimaradnak. Ezért (mondjuk 8 éves kortól felfelé) mindenkinek azt tanácsolnám, hogy mélyedjen el a Railroads cseppet sem bonyolult gazdasági vonatkozásában, hiszen a készítők nagyon ötletesen, a végletekig egyszerűen, a nagyközönség számára is fogyaszthatóan oldották meg az egyébként száraz játékelemet.

„Sid Meier ugyan visszatért a gyökereihez, ám a Railroads! jóval egyszerűbb, mint ahogy azt a mestertől megszoktuk."

A Railroad Tycoon 3 bonyolult, a többség számára kifejezetten unalmas gazdaságszimulációját néhány nagyon egyszerű alapműveletre redukálták: vigyük a nyersanyagokat a feldolgozóüzemekbe, a kész terméket a piacokra, gondoskodjunk a postáról és a személyszállításról – nagyjából ennyiben ki is merül a játék ilyetén tudása. De mindez egyáltalán nem zavaró, kifejezetten a játékélmény javára válik. Bár néhány városka felett hallhatunk háttérzenét, ez szinte említésre sem méltó – ugyanakkor a hangok rendben vannak, életszerűen csikorognak a fékek, kellemesen csühögnek a gőzösök, és a mozdonyok is szépen csilingelnek.

KÉT PONT KÖZÖTT LEGRÖVIDEBB...

Amiben a Firaxis játéka nagyon erős lett, az a megfelelő útvonalak körültekintő megtervezése. A masinisztákat összesen 15 történelmi és kitalált pálya várja, amelyek a vasút hőskorától napjainkig minden fontos korszakot felölelnek. Ugyanakkor a játék opcionálisan minden egyes újraindításkor képes véletlenszerűen generálni a pályát, a terepviszonyoktól a nyersanyag-lelőhelyeken át a városok elhelyezkedéséig. A kitalált pályákon természetesen jobban elszabadul a kreativitás, így találkozhatunk a gyorsabb játékstílust biztosító, hatalmas síkságokat felvonultató nyílt területtel, és a mérnöki bravúrokat igénylő, sokkal lassabb anyagi megtérüléssel kecsegtető „csupavíz" szigetpályával, vagy akár a svájci vasútvonalakat megszégyenítő hegyi szerpentinnel. A későbbi hatékonyság eléréséhez létfontosságú a gondos útvonaltervezés, ám a „két pont között a legrövidebb út az egyenes" tézis esetünkben nem állja meg a helyét. Figyelembe kell vennünk, hogy mennyire nehéz terepen vezet át az út, hiszen egy emelkedő, vagy egy szerpentin lehet nagyon látványos, de vonatainkat nagymértékben lelassítja, így hamar elvérzünk a riválisokkal folytatott harcban. Ha az adott pályán mind több részfeladatot oldunk meg, nő a presztízspontjaink száma, ami a végelszámolásnál meghatározza, hogy egyszerű állomásfőnökként, miniszterként, vagy akár elnökként megyünk majd nyugdíjba.

A pálya megtervezése egyszerű és nagyszerű: a program nagyban segíti az ideális nyomvonalának megtalálását. Nincs más dolgunk, mint kijelölni a kezdő és a végpontot; a többi automatikus. Persze rövid idő alatt szembesülni fogunk a problémával, hogy egy adott pályaszakaszon egyszerre csak egy vonat haladhat, így rákényszerülünk különféle váltók és – a forgalmasabb szakaszokon – dupla pályák építésére.

AKIT A MOZDONY FÜSTJE MEGCSAPOTT

Ha kész a pálya, és felépítettük az adott településhez illő rakodórámpát, megállóhelyet, állomást, pályaudvart, vonatokat kell vásárolnunk. A legkisebb gőzmozdonytól a dízeleken át a villanymozdonyokig széles a repertoár. Utána nincs más dolgunk, mint a különféle vagonokból összeállítani a szerelvényt. Ezeket megállónként variálhatjuk, azaz minden állomásnál vagonokat kapcsolhatunk le és adhatunk hozzá vonatunkhoz, mindig az adott szakasz szállítási igényeinek megfelelően. Figyelnünk kell a hatékonyságra, mivel minden mozdony fenntartási, és karbantartási költségeket ró ránk, amit a bevételekből kell finanszíroznunk. Az újabb mozdonymodelleknél ez egyre magasabb díjtételt jelent – igaz, azokkal hatékonyabban végezhetjük a szállítást, ami relatíve gyorsabb bevételi forrást jelent.

A vonatozás mellett fontos szerepet kapnak a településekhez kapcsolódó ipari létesítmények, amelyeket építési területek megvásárlásával mi magunk hozhatunk létre, vagy az építési jogokat megszerezhetjük aukciók útján (új technológiákra is licitálhatunk, amik aztán 10 évig a mi kizárólagos tulajdonunkban lesznek). A városok körül létrehozható üzemek számát az adott város mérete határozza meg: míg egy falucska felvásárló ereje mellett örülhetünk egyetlen kis vállalkozás nyereséges üzemeltetésének, egy metropolisz eltart fél tucat nagyipari létesítményt is. Könnyen belátható, hogy jóval nagyobb profitot eredményez, ha nem pusztán szállítással foglalkozunk, de a nyersanyagot is a mi gyárunk állítja elő, majd a mi feldolgozónk állít elő belőle eladható terméket, amit szintén mi terítünk szét az adott terület települései között.

TŐZSDECÁPÁK

A kissé talán túlzásba vitt egyszerűség ugyanakkor rányomja bélyegét a játék kihívására is, ettől a Railroads talán az eddigi legkönnyebb, legegyszerűbb Sid Meier játék. Kezdetben egy rövid vonalszakasz felett rendelkezünk, majd a szabad, még el nem adott területek megszerzésével növekedhetünk, ám amikor ezek elfogynak, elindul a versenyfutás az idővel: gazdasági birodalmunk erősödésével arányosan nő a terület, amit a konkurenseinktől vásárolhatunk fel. A végső győzelmet az jelenti, ha teljes egészében kivásároljuk ellenfeleinket a vállalkozásaikból, és az egész vasúthálózatot irányításunk alá vonjuk.

HÍV A VASÚT!

A játék rendkívül szórakoztató multiban, interneten játszva, bár sajnos sok játékos képtelen kivárni a sokszor hosszúra nyúló partik végét. Ennél is nagyobb probléma, hogy ezúttal is várnunk kell az első javításra, mivel a játék gyakran fagy. Ezen kívül vannak grafikai bugok is szép számmal, ráadásul a gördülékeny játékhoz az ajánlott konfignál jóval erősebb gép kell. ■

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Sid Meier a Railroadsszal visszatér a kezdetekhez, és ezúttal is remek formában van. A csodás útvonaltervező, az egyszerű gazdaságszimuláció és a fantasztikus látványvilág rendkívül szórakoztató játékká teszi a Railroads!-ot... csak azokért a fránya hibákért kár.

JULIUS

PRO: Egyszerű kezelhetőség, csodaszép grafika, véletlengenerált környezet, sokrétű multiplayer játéklehetőség.

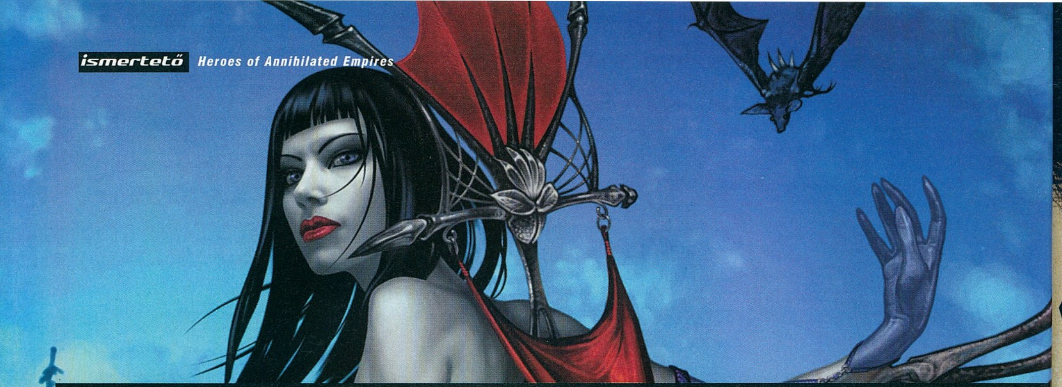
KONTRA: Grafikai hibák, néhány fagyással tarkítva, mellette masszív gépigény.

7.9

ÖSSZEGZÉS: A Railroad Tycoon 3 rajongói ugyan lehet fanyalogni fognak a túlzott egyszerűség miatt, ám a szélesebb tömegek épp emiatt imádják majd.

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

RAILROAD TYCOON 3	92%
MS TRAIN SIMULATOR	91%
TRAINZ 2006	75%



Oldschool birodalom, oldschool stratégia

írta · GregS

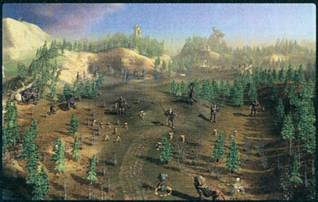
HEROES OF Annihilated Empires

fejlesztő > GSC Game World kiadó > CDU web > www.heroesofae.com/en

A kijevi székhelyű GSC stúdió 1995 óta működik, főleg hazai piacra, de angolul is megjelent már jó pár játékuk: stratégia-fronton a remek Cossacksok, az Alexander, és a haloványabb American Conquestek, FPS-téren a gyengécske Firestarter és Codename Outbreak. Mindeközben nagyjából 140 éve dolgoznak a hányattatott sorsú STALKER-en...

A három, milliós rajongótábort magáénak tudó stratégiai játék címeiből összeollózott nevű Heroes of Annihilated Empires egyike volt azon kevés játéknak, amit a 2004-es lipcsei kiállításon mutattak be először a nagyközönség számára. Az ukrán fejlesztők a Cossacksszal már megmutatták annak idején, hogy tudnak ők jó játékot alkotni, így fokozott várakozás övezte az újabb „keleti Heroes"-t. Szomszédaink ezúttal sajnos egy átlagos, újdonságokat felmutatni képtelen RTS-sel álltak elő.

Noha a játék sprite-okat használ, a grafika egész pofás



UKRAJNÁBÓL SZERETETTEL

A játék alapjául egy orosz fantasy regénysorozat szolgál. A sztorit roppant vontatott módon, a küldetések közötti képregényszerű elbeszélések útján, illetve a harcmezőn felbukkanó NPC-k monológjain keresztül ismerhetjük meg. Utóbbi nagy dérrel-dúrral beharangozott RPG-elemként került be a játékba, de csak púp lesz a hátunkon. Ráadásul a szereplőknek, egységeknek a csapat korábbi játékaihoz hasonlóan nincsen semmiféle hangjuk, ami már a Cossacks idején is megbocsáthatatlan igénytelenség volt. Oké, nagyon szép nagyzenekari aláfestéseket kapunk, de több óra játék után ez önmagában roppant álmosító. Ilyen módon a folyamatos, gyakran több száz fős csaták is elvesztik monumentális érzetüket. Az ígéretekhez méltó módon bődületesen nagy seregek csaphatnak össze egymással, de ezekben a különböző formációk és ma már alapvető utasítások hiánya miatt alig van taktika, ráadásul elég lassan is zajlanak.

A játékmenetet színesítendő, RPG-elemek is helyet kaptak a játékban. Ez sajnos alig mutat túl a Warcraft 3-ban megismert rendszernél: hőseink fejlődnek, tulajdonságukat fejleszthetjük szintlépéskor, illetve tárgyakat találhatunk és vásárolhatunk számukra. A táj és a grafikus megjelenítés egyedi és még hangulatosnak is mondható, de a kidolgozottsága elmarad a mai RTS-ek színvonalától. A játékot a kiadó már most egy trilógia nyitányaként emlegeti, ami a minden tekintetben átlagos, helyenként az alatti megvalósítást figyelembe véve merész elképzelés. Lehet, hogy ukrán földön ez a szint elég 2006-ban, de én roppant mód meg lennék lepve, ha a játék nyugaton (is?) sikeres lenne.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Hiába a kidolgozott háttérvilág, és a hangulatos tájak, ha maga a játék nem túl élvezetes - a szörnyű nevű HoAE-vel pedig éppen ez a gond. A Blizzard vagy az Ensemble ebből a nyersanyagból egy csodát csinált volna!

GREG5

PRO: Stílusos a grafika, a pályák megvalósítása, és a hatalmas seregek is impresszív látványt nyújtanak.

KONTRA: Tucat-RTS, unalmas, cseppet sem változatos pályákkal.

6.5

ÖSSZEGZÉS: Ahogy a címben, úgy a játékban sincs egy fia új ötlet sem, a megvalósítás pedig igencsak átlagos.

GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 2.5 GB HDD

HEROES OF MM 5	90%
TOTAL ANNIHILATION	93%
AGE OF EMPIRES 3	90%

A PLAYSTATION JÁTÉKOSOK MAGAZINJA!

Keresd a hírlapárusoknál!

PES
PRO EVOLUTION SOCCER

írta · Darths

fejlesztő > Konami kiadó > Konami
web > uk.games.konami-europe.com

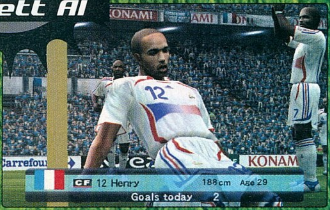
A Konami Japán egyik legjelentősebb játékkiadója és fejlesztője. 1969 óta létezik a cég, és a videojátékok mellett foglalkoznak nyerőautomatákkal, zenegépekkel, képregénykiadással, kártyajátékokkal, sőt Japánban jól menő fitnessterem-hálózatot is futtatnak. A PC-s játékvilágban a Pro Evo sorozat mellett főként a Silent Hill és a Metal Gear miatt ismert a nevük.

A hogy már megszokhattuk, a Konami idén is jelentkezett a Pro Evo sorozat aktuális PC-s epizódjával. A név körüli kavarás is a szokásos: a PES 6 valójában a hónapokkal ezelőtt megjelent konzolos Winning Eleven 10 tesója. Persze közel sem ugyanolyan játékról van szó, hiszen komolyabb ráncfelvarrás után aggatják a játékra a Pro Evolution Soccer nevet és küldik harcba az európai PC-s piacon a FIFA ellen. De honnan is indult ez az egész?

PESNI, VAGY NEM PESNI?

A válasz egyértelmű igen – de vajon miben is más a Pro Evo, mint az örök rivális FIFA? A két játékot legjobban talán Beckhamhez és Ronaldinhóhoz tudnám hasonlítani: Beckham csini, kevésbé élvezetes a játéka, viszont vele van a marketing! Ronaldinho csúnyácska, de focizni nagyon tud! A maga ligájában mindkét játék(os) szépen fejlődik és megállja a helyét. Az EA a FIFA 07-tel láthatóan alaposan összeszedte magát (ezt nálunk meg is fűszerezték a magyar kommentárral), de a játékmenet így is monotonná válik és ellaposodik egy idő után, míg a Pro Evo rejtett játéktechnikai megoldásaival egy év

A LEGEREDETIBB ÖTLET! Fejlett AI



Miután a hagyományos módszerek csődöt mondtak, Messi új technikával próbálja elintézni a kapust

után is hihetetlenül jól lehet szórakozni (igaz, sokat kell játszani vele, hogy igazán megismerd). Aki mélyebb fociszimulációra vágyik, annak a PES való, aki gyorsabb, egyszerűbb játékmenetre (és élvezetes magyar kommentárra!), annak a FIFA. Ettől függetlenül a keményvonalas

FIFA-rajongóknak is érdemes kipróbálni a konkurenciát!

VÉGY EGY GAMEPADET, ÉS LŐDD KI A FICAKOT!

A játék legnagyobb gyengesége továbbra is a már említett gyenge portolás. Gyakorlatilag nem is nyúltak a játék irányításához, külön programmal lehet beállítani például a PS2-es „kör" gomb helyére a „D" betűt, és így tovább – amit csak a gagyi szóval lehet illetni. Ha jó félórás szenvedés árán sikerült belőni a billentyűzetet és a gamepadet, kezdődhet végre a játék, ami viszont bőven megéri az addigi szenvedést. A készítők a tavalyi rész óta elsősorban (sőt: szinte kizárólag!) a játékmenet további tökéletesítésén fáradoztak, így a taktikai beállítások sokkal fontosabbak, nem beszélve a játékosok adottságairól (magasság, sebesség – esős pályán például egy alacsony termetű, gyors játékossal kihasználhatjuk, hogy a súlypontja alacsonyabban van, jobban gyorsul, könnyebben cselezik). A mesterséges intelligencia is sokat javult, okosan, taktikusan játszik a gép, kihasználva a sztárjátékosokat is; például egy az egy elleni szituációkban Ronaldinhóval rendre elküldött legelészni a partvonalon túlra az ismert gumiláb-csellel.

Eddig sem volt egyszerű játék a Pro Evo, és ezután se panaszkodhatunk! Akik most veszik először a kezükbe a játékot, azoknak ajánlom, hogy a legkönnyebb fokozattal kezdjenek, így könnyebben el tudják sajátítani a mozdulatokat, lövéseket.

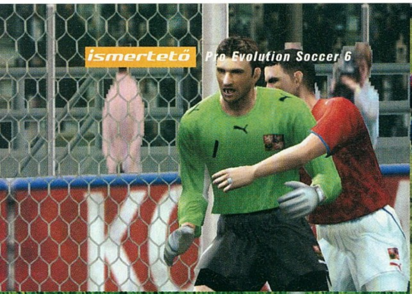
OKOS FOCI OKOS JÁTÉKKAL

A játék legnagyobb erőssége, a játékmenet megőrizte erényeit, és ehhez nagy rakat fejlesztés párosult ebben az évben is. A kapus fejlődött talán a legtöbbet: ügyesen, okosan mozog, jól reagál a helyzeteknél és kifutásoknál, de benne van a pakliban a baki is: egyszer Van der Saar az utolsó percben olyan vehemensen dobta ki a labdát, hogy az kicsúszott a kezéből, megajándékozta vele az egyik középpályásomat, aki azonnal küldte is vissza a hálóba, miközben a kapus négykézláb vergődött érte... Cselekből

Talán nem lenne rossz ötlet, ha az a jobb kar is megmozdulna egy kicsit...

Rabona-féle mozdulat

Akinek már nem újdonság a PES, annak jó szórakozás lehet előcsalni a játék rejtett extráit például a Rabona-féle lövéstechnikát. Ilyen mozdulatokra nem képes akármelyik játékos, csak a kimagasló technikájú focistákkal érdemes próbálkozni. Tehát a 16-os környékéről ferdén az ellenkező irányba kell elindulni, mint amilyen lábas a játékos, majd pötty a lövésre, ha a kapu elől kellően kiszorultunk. Ha jól csináltad, a játékos igen extrém mozdulattal próbálja bevenni a kaput: a támaszkodó lábát megkerülve a másik lábával hátulról rúgja el a labdát.



eddig is kellemesen tág volt a repertoár, és ezután sem panaszkodhatunk, a híres játékosok cselei újabbakkal bővültek. A fejlesztők azt is ígérték, hogy a támadásokat sokkal jobban fogják követni a játékosok. Részben ez is megvalósult, néha nagyon jól érkezik a második hullám, néha viszont sehol senki... Viszont remek ötlet, hogy szabálytalanság után lehetőségünk van azonnal elvégezni a szabadrúgást, előnyt kovácsolva abból, hogy az ellenfél még nem állt vissza védekezni. A játékvezető következetesebb, mint az előző részben, nem tördeli annyira a játékot és engedi a keményebb test-test elleni párharcokat. Viszont a partjelzőkkel még mindig nem lehetünk teljesen kibékülve: sokszor fölöslegesen ítélnek lest.

A kapura lövések nehezebbek lettek, ha nyakunkon a védő, hajmeresztően mellé-fölé durranthatjuk a labdát – Farago Ricsi szavaival élve: „bűncselekménynek számít onnan nem eltalálni a kapult!"

LICENC? HA NINCS, CSINÁLUNK!

Már megszokhattuk, hogy a Pro Evo-sorozatban alapból több csapathoz nincs licenc (az EA FIFA-kizárólagossága miatt), így sokan álnéven, álmezekkel szerepelnek. Ezúttal is így van, sőt, egyre inkább: a kevés saját néven szereplő csapat közül most már a teljes német bajnokságot is eltüntették, egyedül a Bayern München képviselteti magát, ők is Kahn nélkül. Viszont azok a fontosabb csapatok, amiknek licencük is van (többek között a holland válogatott is végre ide sorolható), azoknál minden játékos fizimiskája a megszólalásig hasonlít a hús-vér focistákra (aki meg nem, azt megalkothatjuk mi az editorban).

NET

A peshungary.hu oldalról letölthető lesz a Borsodi Ligát a játékba helyező nemhivatalos patch, rengeteg más kiegészítővel együtt.

Játékmódok terén is kaptunk újításokat: két új mód került be, az egyik az International Challange, ami a világbajnoksághoz hasonló sorozat, a másik a Random Selection, ahol véletlenszerűen összeválogatott játékosokból álló csapatokkal játszhatunk (ez a gyakorlatban nagyon jó móka egymás ellen!).

A Master League névre hallgató karrier mód még részletesebb lett (megtartva az eddigi lehetőségeit is), de a legnagyobb újítás, hogy most már a neten is kipróbálhatod a csapatodat. Online téren sikerült kiküszöbölni az eddigi hibákat, és végre az éteren keresztül is élvezetes, és ami még fontosabb, lagmentes meccseket játszhatunk!

SZÉP VOLT FIÚK – DE NE BÍZZÁTOK EL MAGATOKAT!

Grafika terén semmi változás, megmaradt a kissé kopottas megjelenítés – ami egyébként vitatott pont, mert míg a közönség piros pixel-pöttyök masszája, és a gyep kinézete is hagy némi kívánnivalót maga után, addig a sztárjátékosok kidolgozottsága igényes, szép munka (és idén rengeteg új játékost „sminkeltek ki" a grafikusok).

A háttérzenék többsége továbbra is elég gyenge, bár a visszajátszásoknál néha egész jó muzsikák szólnak. A szokásos feloldható bónuszok is megtalálhatóak („classic" csapatok, stadionok stb.), és egy rendkívül jópofa extrával gazdagodott a repertoár: három „kosztüm" megszerzésére van lehetőség, amit a mezválasztásnál süthetünk el. Ilyenkor csapatunk minden tagja vagy óriáspingvin-jelmezbe öltözve lép pályára, struccon lovagolva próbál focizni, vagy dinoszauruszok hátán csücsülve figyeli, hogyan rúgják a bőrt hátasaik.

Először sokkolt a látvány, utána pedig percekig nem kaptam levegőt a röhögéstől, szóval érdemes megküzdeni ezekért az extrákért...

Összességében a PES 6-ban a pozitívumok dominálnak, a negatívumokat meg már megszokhattunk (és a legfőbb hiányosságokra viszonylag hamar van orvosság mindenféle superpatchek és grafikai frissítések formájában). Mindezektől függetlenül jövőre valami komolyabbat kell villantaniuk a japán fejlesztőknek, mert a FIFA nagyon igyekszik a játékmenet terén is, nem beszélve a nextgen grafikáról, amivel jövőre talán már a PC-s verziókat is megáldják...

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Ahogyan az eddigi részekkel is jól szórakoztam, most sem panaszkodhatok: a Pro Evolution Soccer sorozat változatosságával és a japánok remek ötleteivel feldobott játékmenetével kiváló fociszimulátorrá nőtte ki magát.

DARTHS

PRO: Kiváló játékmenet. Remek ötletek. Javított kapusmozgás. Okosabb gép és bíró

KONTRA: Pocsék portolás. Licencek hiánya. Kopottas grafika. Gyenge körítés

9.2

ÖSSZEGZÉS: Minél többet játszunk vele, annál jobban csillogtatja a legfőbb erényét, a játékmenet sokoldalúságát, csak időt kell neki adni.

GÉPIGÉNY: P4 1,3 GHz, 64 MB VRAM, 512 MB RAM, 1,4 GB HDD

FIFA 07	92%
PRO EVO 5	90%
SENSIBLE SOCCER 2006	31%

LMKERESŐ MOZIM
ÁS APRÓ KIÁLLÍTÁS **KIÁLLÍTÁS** WEB HOROSZKÓP S
KONCERT PARTI K
EMIER FILMKERESŐ
EK FILMPREMIER FILMKERESŐ MOZIMŰSOR FILMHÍREK DVD KONC
LEMEZ ZENEHÍREK KAJAPIA **FILMKERESŐ**
EZ COMIC FILMPREMIER FILM
É SPORT WEB HOROSZKÓP SHOPPING GAMEZ COMIC INTERJÚ FILMP
MOZIMŰSOR ZENEI DVD LEMEZ
KLUBADATOK DVD L
SŐOKTATÁS APRÓ TÉVÉ SPORT WEB HOROSZ GAMEZ KONCERT&PA

KERESD A PROGRAMOKAT

SZERDÁNKÉNT AZ EXIT-PONTOKON!

KLUBADATOK ZENEI DVD LEMEZ
ILMHÍREK DVD KONCERT&PARTI KLUBADATOK ZENE
MOZIMŰSOR FILMHÍREK DVD KONCERT&PARTI KLUBADATOK ZENE
ZÁS FELSŐOKTATÁS APRÓ **KAJAPIA** HOROSZKÓP SHOPPIN
LÍTÁS MIX KÖNYV TÉVÉ SPORT WEB HOROSZKÓP SHOPPING GAMEZ
APRÓ KIÁLLÍTÁS MIX KÖNYV TÉVÉ SPORT WEB HOROSZEHÍREK
ZÁS FELSŐOKTATÁS **FILMPREMIER**
RESŐ MOZIMŰSOR
AJAPIA UTAZÁS FELSŐOKTATÁS APRÓ KIÁLLÍTÁS MIX KÖNYV TÉVÉ S
AMEZ COMIC INTERJÚ FILMPREMIER FILMKERESŐ MOZIMŰSOR FILM
ZENEI DVD LEMEZ ZENEHÍREK FILMPREMIER FILMKERESŐ MOZIM
KLUBADATOK **KONCERT&PARTI**

EXIT
MAGAZIN INGYENES PROGRAMAJÁNLÓ

A pilot epizód nagyszerű lett

írta · Stöki

SAM & MAX EPISODE 1: Culture Shock

no.1 PC GURU · demo a DVD-n!

fejlesztő > *Telltale Games* kiadó > *GameTap* web > *www.telltalegames.com*

Ugyan az 1993-ban alapult norvég Funcom már több mint húsz kisebb kaliberu, jórészt korábbi konzolokra elkészült játékot tudhat háta mögött, csak a Longest Journey-vel robbantak be a köztudatba 1999 végén. Szintén hozzájuk kötheto a több kiegészítot megélt, és máig (vagy a World of Warcraftig?) nagy népszeruségnek örvendo - és nemrég

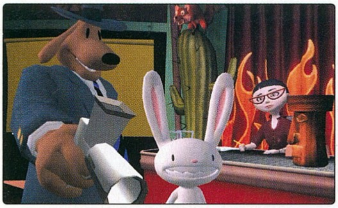
Azt ismered, hogy a nyuszika és a kutya elmennek nyomozni? Ha nem, teljesen érthető – ezt a viccet utoljára 13 éve sütötték el játékban. Akkor a LucasArts készítette el az 1993-as év egyik legjobb kalandjátékát, a Sam & Max Hit the Road-ot (a másik a Day of the Tentacle volt). Mivel egy újszülöttnek minden vicc új, talán nem árt felidézni, miért volt olyan sikeres ez az opusz, és miért csak 13 év után folytatták.

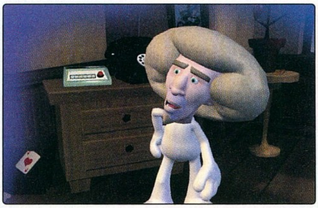
KUTYA-NYÚL BARÁTSÁG

A program anno Steve Purcell Sam & Max képregényeit dolgozta fel – Purcell úr azóta a Pixar forgatókönyvírója lett, ami jelzi, hogy a képkockákban előadott sztori nemcsak humoros, de színvonalas is volt. A címszereplőket azóta is a valaha létezett legviccesebb „jó zsaru – rossz zsaru" párosaként tartják számon a játékiparban. 1993-as PC-s bemutatkozásuk folytatásáról azóta többször is felröppentek a pletykák – utoljára 2002-ben, amikor a LucasArts hivatalosan is megerősítette, hogy készül az újabb kaland. Ezt a projektet 2004-ben végül leállították, ami eléggé felbosszantott néhány alkalmazottat ahhoz, hogy kilépjenek a LucasArtsból, és Telltale Games néven új céget alapítsanak. Ez a csapat 2005-ben adta a világ tudtára, hogy Sam & Max-játékot készítenek, méghozzá 3D-s rajzfilmes arculattal. A fejlesztők azt is bejelentették, hogy újfajta üzleti modellel próbálkoznak: teljes játék helyett epizódokban adják ki a programot. Az elképzelés szerint a tévésorozatok ihlette modellben jövő januártól májusig havonta jön ki majd egy-egy rész a játékból, mindezt azonban még idén megelőzi a pilot epizód – ezt volt szerencsénk most tesztelni.

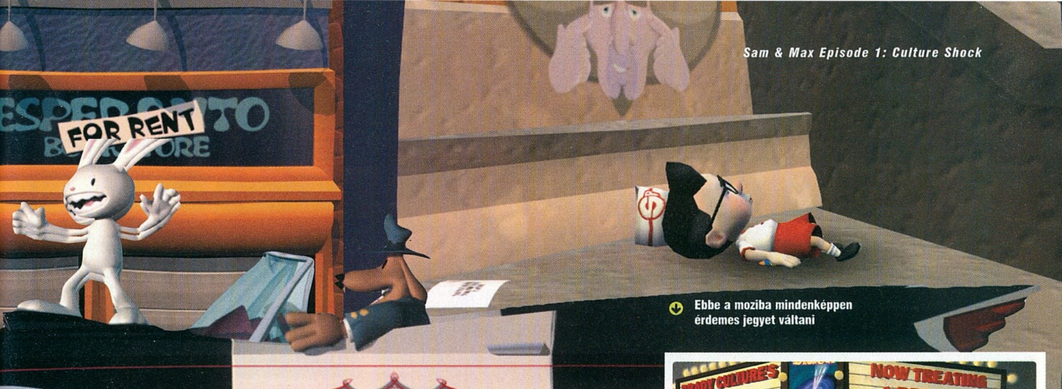
A KULTÚRA RABSÁGÁBAN

A Culture Shock alcím (= kultúrsokk) egyben szójáték is, az első epizódban ugyanis párosunk egy Brady Culture nevű gonosztevővel száll szembe. Brady hipnotikus erejű videokazettáival vonja uralma alá a várost, ahol Samék élnek, és természetesen a magát szabadúszó rendőrségnek nevező önjelölt zsaruk feladata lesz megállítani őt. Ahogy az lenni szokott, Sam ehhez elsősorban a beszélőkéjét veti be, a pszichopata Max pedig minden olyan eszközt, amivel fájdalmat lehet okozni. Előkerül még Sam túlméretezett mordálya is, és az a jó öreg 1960-as DeSoto Adventurer, amivel rendőreink szomorú perceket szereznek a városban kirakott terelőkúpoknak és parkolóóráknak. Sam és Max mellett pedig szerepet kap a lakásukban csövező patkány, a szomszédban rendelő pszichológus, Sybil, egy vegyesbolt üldözési mániában szenvedő tulaj-





Hülye helyzetekben most sem szenvedünk hiányt

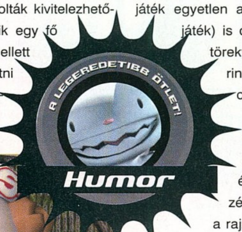


Ebbe a moziba mindenképpen érdemes jegyet váltani

donosa, Bosco, és Brady három idegesítő pribékje, akik jobb éveikben tévés gyereksztárok voltak.

EPIZÓDOKRA HANGOLVA

A folytatás működik is, hiányérzetünk legfeljebb apróságok miatt lehet. A cselekmény szép lassan bontakozik ki a feleletválasztós párbeszédekből, a fejtörők nehézsége éppen megfelelő, minden egyes tárgyhasználat logikus és kikövetkeztethető. Az epizódos szemlélet azonban érezteti a hatását a játékon: kevés a használható tárgy, és a folytatást ígérő befejező képsorok ellenére a Brady-féle szálat elvarrja a program. Úgy tűnik, a készítők a játéksorozat koncepcióját egyelőre csak üzletileg gondolták kivitelezhetőnek, pedig nagyon kívánkozik egy fő sztori a hat epizódhoz. Emellett nyugodtan el lehetett volna sütni azt a poént, hogy egy első epizódban felvett tárgyat csak a negyedik részben kell használni a játékosnak. A pilot epizód alapján azt mondhatjuk, nem érezni, hogy a készítők törekednének ilyesmire –reméljük, ez később változni fog. Ugyan hat különálló ügyet is el lehet sütni a hat Sam & Max-játékepizódban, de nagyobb játéktervezői teljesítmény lenne, ha ezek mellett egy markáns fősodor is lenne a továbbiakban.



JÁTSZVA RÖHÖGŐS

Ezzel együtt a bemutatkozó epizód a Sam & Max-kaland remek újjáélesztése. Nem meglepő, hogy az élményhez leginkább a sorozat remek főleg szövegi humora járul hozzá. Régen olvashattunk ennyire szellemes párbeszédeket és filmes kliséket így kiparodizáló mondatokat. „Nem vagyok patkány" – mondja például a programban szereplő patkány, amikor egy vallatás során megpróbálunk a besúgót csinálni belőle, majd jól összezavarodik. Egy másik jelenetben Sam elmeséli egy álmát a Sybilnek. Amikor ahhoz a részhez, ér, hogy álmában parkolóórát talált a szekrényében, a pszichológus megszólal: „a szekrény a bűntudatát jelképezi, ide zárja mindazt, ami miatt szégyelli magát". Mire Max: „igen, Sam minden parkolásnál átmegy szegény parkolóórán" – és ezek még a gyengébb poénok a kutya és a nyúl fergeteges szócsatáiban. A rekeszizom-szaggató dialógusok mellett némi képi humor is helyet kapott a programban, sőt, a játék egyetlen akciójelenete (egy autós minijáték) is olyan, mintha a játékipar azon törekvését akarná kifigurázni, miszerint minden játékba kell valami akció.

SIKERES VISSZATÉRÉS

Az átlagosnál jobb történetre és a remek humorra a kivitelezés teszi fel a koronát. A 3D-t és a rajzfilmes arculatot soha nem sikerült még ilyen jól ötvözni: szépen animált karakterek mozognak átgondoltan megtervezett hátterek előtt, az automatikus kameramozgást pedig azonnal meg lehet szeretni, annyira hibátlanul követi a főhős mozgását. A szinkronhangok zseniálisak, a fúvósszekcióval erősített zene mellett pedig főcím és stáblista erősíti a sorozatokra hajazó körítést. Sam és Max méltó módon tért tehát vissza a képernyőkre, a rajongók régi álma vált ezzel valóra. A Telltale Games honlapján a két karakter atyja, Steve Purcell közöl folytatásos képregényt: az első oldalon Sam és Max kikel a sírból – nehéz nem szimbólumként értelmezni ezt. Őszintén remélem, hogy a kényelmes, minden poént kiaknázó, játékstílussal 3-4 játékóra alatt végigjátszható részt hasonlóan nívós epizódok fogják követni, és a sorozatos üzleti modell is bejön a kiadónak. A hat részre együtt 35 dollárért lehet előfizetni, míg az egyes részek ára 9 dollár. Ennyiért ritkán kaphatunk ilyen önfeledt szórakozást.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Meghalt a király, éljen a király - Sam és Max újra a régi formában, és nekem ennyi éppen elég!

STÖKI

PRO: Végre egy igazán humor játék, ráadásul nagyszerű grafikával

KONTRA: A fő sztori egyelőre hiányzik, ráadásul Maxet sem lehet irányítani

8.9

ÖSSZEGZÉS: Vicces és jól megtervezett kalandjáték, amelynek sztorija talán lehetne bonyolultabb is.

GÉPIGÉNY: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 140 MB HDD

GRIM FANDANGO	99%
STUPID INVADERS	80%
MONKEY ISLAND 3	98%

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2, PSP ÉS XBOX 360 JÁTÉKOK – DVD FILMEK

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Budapestre
és az országon belül
bárhová!

A házhozszállítás díja:
a kiszállítási címtől és
a megrendelt termékek
darab számától függetlenül:
egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő.
Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap
Online, friss
termékinformációkkal

PC játék programok
PC gyerek programok
PC multimédia programok
Playstation 2 játékok
PSP játékok
DVD filmek
Könyvek

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

7 Sins HUN 3 990
80 nap alatt a Föld körül 1 990
Acélszív HUN 1 990
Act of War 2 990
Advent Rising 9 990
Afrika Korps vs D.R. HUN ..1 890
Against Rome 990
Age of Empires 1+2 Gold* .Akció
Age of Empires 3 HUN 3 990
Age of Mythology Gold* ....Akció
Aiken's Artifact 990
Air Conflicts HUN 5 990
Akimbo HUN 990
American Conquest 1 190
American C. Fight Back. 1 190
American C. Div. Nations. ..7 990
Amerika titkos hadm. HUN 1 990
Anno 1503* 1 990
Anno 1503 Gold* 3 990
Anno Domini 1193 990
Ant Bully 7 190
Arcanum 990
Archlord /online 12 990
Area 51* 3 890
Armies of Exigo HUN 3 890
Army Racer HUN 1 990
Arx Fatalis 990
Ascaron Collection 1 ....1 990
Asterix és Obelix XXL 1 890
Asterix és Obelix XXL 2 ....3 990
Atlantis Evolution HUN 3 990
Auto Assault /online 7 990
Bad Day LA, HUN 5 990
Bandits HUN 690
Bard's Tale 3 990
Battle of Europe 4 990
Battlefield 1942 ....1 990
Battlefield 1942 Anthology 3 890
Battlefield Vietnam 3 890
Battlefield 2 ....11 690
Battlefield 2 Spec. Forces ..7 190
BF 2 Euro Forces (kód) 3 890
BF 2 Armored Fury (kód) ...3 890
Battlefield 2142 ....11 690

Battlestrike: Győzelemrel ...1 990
Battlestrike: Ostrom HUN ..1 990
Beyond Divinity 1 990
Beyond Good and Evil 1 890
Big Mutha Truckers 2 ....1 990
Bionicle Heroes* 6 990
Black & White 3 890
Black & White 2* 3 890
B & W 2 Battle of Gods 4 890
Blazing Angels:Squadron ...6 990
Blitzkrieg 1 190
Blitzkrieg 2 ....4 990
Blood Rayne 2 ....9 990
Boiling Point HUN 3 990
Borderzone 1 990
Breed 1 190
Brigade E5* 5 990
Broken Sword Angel of D.11 990
Brothers in Arms HUN 3 990
Brothers in A. Earned i.B. ..2 990
Caesar 3 990
Caesar 4 HUN 9 990
Call of Cthulhu 6 990
Call of Duty GOTY 3 990
Call of Duty United Offens. 3 990
Call of Duty 2 GOTY 9 990
Call of Juarez 6 990
Car Industries HUN 3 990
Cars (Verdák) 6 990
Catz 2006* 4 990
Catz 5 + Dogz 5 ....2 990
Championship Man. 07 ....10 990
Chaos League 990
Charlie and Chocolate F.. ..4 990
Chessmaster 10th Ed. 2 990
Chicken Shoot 2 HUN 990
Children of the Nile 1 990
Chrome Gold 1 990
Chronicles of Narnia 11 490
Chronicles of Riddick 2 990
City Life 7 990
Civilization 4 ....6 990
Civilization 4: Warlords 7 990
Civilization Chronicles* 16 990

CivCity: Rome 9 990
Claw 990
Codename Panzers P1 H 990
Codename Panzers P2 H ..1 990
Cold Fear 4 990
Cold War 4 990
Combat Flight Sim 2. ....3 490
Combat Mission: Overlord 990
Command&Conquer pakk .7 190
C&C Generals Deluxe 3 890
C&C Tiberian Sun 1 990
Commandos 3 ....1 990
Commandos Strike Force. .8 990
Company of Heroes 9 990
Conflict Global Storm 6 990
Cossacks kieg: Art of War ..1 290
Cossacks 2 ....7 590
Cossacks 2 Battle for E. 5 990
Counter-Strike Anthology ...3 890
Counter-Strike Source 7 190
Crashday HUN 3 990
Crime Life 7 990
Cross Racing Champ HUN 1 990
Crusader Kings 1 990
Csatamágusok HUN 1 890
CSI 1 ....1 890
CSI 1+2+Miami 3 690
CSI 3 Dimensions of M. 5 990
D-Day HUN 1 890
Da Vinci Code 4 990
Dangerous Waters Gold 4 990
Dark Messiah of Might&M. .9 990
Dark Messiah HUN* (dec) 9 990
Dark Messiah Collector's .12 990
DarkStar One 5 990
Day of Defeat Source 4 890
Desperados 2 ....5 990
Devil May Cry 3 Sp.Ed. 5 990
Diablo 990
Diablo 2 Gold.. ....2 990
Dicsőség szárnyain HUN ...1 990
Dino Crisis 2 ....1 990
Disney játékok, /-től 990
Divine Divinity 1 190

Dogz 2006* 4 990
Drakula HUN 990
Drakula 2 HUN 990
Driver 1 890
Driver 3 ....3 790
Ducati World Champ 4 990
Dungeon Lords 7 590
Dungeon Siege+Aranna* ...Akció
Dungeon Siege 2 ....6 990
Dungeon S. 2 Broken W* ....Jön
Dungeon Siege 2 Deluxe* ....Jön
Echelon Wind Warriors 990
Earth 2160 ....7 590
Egypt 3 HUN 3 790
El Matador HUN 7 990
Emperor: Rise of the M.K. .2 790
Empire Earth HUN 1 990
Empire E. Art of C. HUN 1 990
Empire Earth 2 HUN 6 990
Europa Universalis HUN 990
Europa Universalis 2 ....1 990
Everquest 2 ....2 390
Everquest 2 és Kingdom 4 990
Evil Genius 3 490
Evolution GT 5 990
Extreme 500 990
Faces of War 6 990
Fahrenheit: Indigo Proph ...3 990
Far Cry 1 990
F.E.A.R. 4 990
F.E.A.R. Extraction Point ...7 990
FIFA 2005 ....3 890
FIFA 07 ....11 690
FIFA Manager 07 ....11 690
Fifth Disciple HUN 990
Fire Captain HUN 3 790
Fire Department 3 ....5 990
Flatout 1 990
Flatout 2 ....1 990
Flight Simulator 2002 ....3 490
Flight Simulator 2004 ....9 990
FS 2004 Budapest 4 790
Flight Simulator X Deluxe 23 990
Football Manager 2007 ....9 990

Ford Racing 3 ....1 990
Ford Street Racing 1 990
Full Spectrum W: T. H.. ....10 990
Getting Up 3 990
Ghost Recon 3 ....9 990
Glory of the Roman Emp. ..6 990
Godfather (Keresztapa)* 3 890
Gorky Zero Aurora HUN 1 990
Gothic 2 ....1 990
Gothic 2 Night of Raven 2 990
Gothic 2 Gold 3 990
Gothic 3 HUN 9 990
Grand Theft Auto 3 ....2 790
GTA Vice City 2 790
GTA San Andreas 6 990
Ground Control 1 890
Ground Control 2 HUN 1 890
GT Legends HUN 5 990
GTR (FIA GT R.) HUN 3 990
GTR 2 ....6 990
GT-R 400* 1 990
GTI Racing HUN 5 990
Guild 2* ....Jön
Guild Wars (2006) /online ..6 990
Guild Wars Factions /o. 6 990
Guild Wars Nightfall /o. 6 990
Guild Wars Nightfall Coll.. 13 990
Gyűrűk Ura Király visszat. .3 890
Harc Középföldéért 3 890
Harc Középföldéért 2. ...12 790
HK2: Boszorkánymester* 7 190
Haegemonia Gold HUN* 1 990
Halálos Álmok HUN 1 990
Half-Life 2* 3 890
Half-Life 2 Holiday 2006 ....7 190
Half-Life 2 Episode One 4 890
Halo 3 990
Harc a felhők felett HUN 1 990
Harci szekerek HUN 1 990
Harry Potter:Bölcsek köve. 3 890
HP 2 Titkok kamrája 3 890
HP 3 Azkabani fogoly 3 890
HP 4 Tűz serlege* 3 890
Három testőr HUN 3 990

Hearts of Iron 2 ....1 990
H.E.A.T. Episode One* 990
Heaven and Hell 1 190
Heavyweight Thunder 990
Heroes of M&M 3 Comp 1 890
Heroes of M and M 4 HUN 1 890
Heroes 4 Complete HUN ...3 790
Heroes of M and M 5 HUN 9 990
Heroes 5 Hammer of Fate* 6 990
Hitman 1 990
Hitman 2 ....1 990
Hitman Contracts 1 990
Hitman Blood Money 9 990
Holiday World 1 990
Homeworld 990
Homeworld 2 HUN 1 890
Hooligans 990
Hostile Waters 990
Hotel Giant 1 890
House of the Dead 3 ....1 890
Ice Age 2 (Jégkorszak 2)* ..4 990
IL-2 Forgotten Battles HU ..1 990
IL-2 Sturmovik Series 1946* .Jön
Imperialism 2 ....1 890
Imperium Galactica 2 HUN ...990
Inkvizíció HUN 990
Iron Warriors 4 990
Jagged Alliance 2 Gold 1 890
Jaws Unleashed 9 990
Jeanne d'Arc HUN 1 990
Jet Storm: Modern k. HUN.1 990
Joint Task Force (angol) 7 990
Joint Task Force HUN* 7 990
Jumurdzsák gyűrűje HUN ..7 990
Jurassic Park Op. Genesis.2 790
Just Cause 8 990
Kelták királya HUN 1 990
King Kong 2 990
King of the Road 990
Knights & Merchants 2 HU 1 990
Knights of Honor * 3 990
Kőkorszaki taxi HUN 1 990
Legion Arena* 4 990
Lego (EVM), /db 1 990

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2, PSP ÉS XBOX 360 JÁTÉKOK – DVD FILMEK

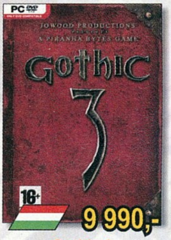
9 990,-
Company of Heroes

11 690,-
Battlefield 2142

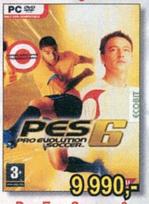
Január 9 990,-
WOW Burning Crusade*

6 990,-
Guild Wars Nightfall

10 990,-
FIFA 07

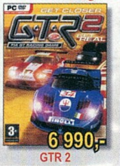

9 990,-
Gothic 3

11 690,-
FIFA Manager 07

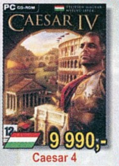

9 990,-
Pro Evo Soccer 6

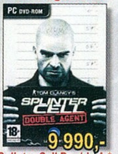
9 990,-
Football Manager 2007

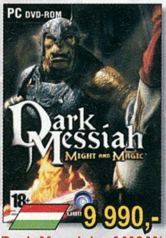
7 190,-
Sims 2 Házi kedvenc

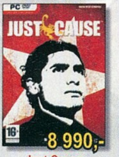

6 990,-
GTR 2

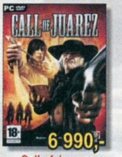
7 990,-
Joint Task Force*


9 990,-
Caesar 4


9 990,-
Splinter Cell Double A.*

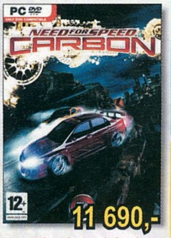

9 990,-
Dark Messiah of M&M*


8 990,-
Just Cause


6 990,-
Call of Juarez

9 990,-
Lego Star Wars 2

6 990,-
Settlers 10th Annivers.


11 690,-
Need for Speed Carbon

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
PS2 és PSP játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!
Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben.
További információk:
www.galaxisnet.hu/allas.php
Jelentkezés az üzletünkben.

Légimentők HUN 990
Lineage 2 /online 4 990
Loco Mania 4 990
Madden 07 ....11 690
Mage Knights* 5 990
Magyar társas, 10féle, /db 990
Majestic Chess 1 990
Mahjongg Variety Pack 2 .. 1 490
Mall Tycoon 3 ....1 990
Mars: Letelepedés egy 690
Marvel Ultimate Alliance* ....Jön
Mashed 1 990
Master of Orion 3 ....1 890
Matrix: Path of Neo 3 990
Medal of Honor 1 990
Medal of Honor Warchest ..3 890
Medal of Honor Pacific A ...3 890
Medieval Lords HUN 3 990
Megacity Challenge 990
Megarace 3 990
Micro Machines 4 ....9 990
Monopoly Tycoon 990
Mortyr 2 HUN 3 990
Myst 4 Revelation HUN 990
Myst 5 End of Ages 2 990
Myst Complete 5 990
Nagymester 2 HUN 990
NBA 2005 ....3 890
NBA 07 ....11 690
NCSoft 60 napos kártya 7 990
Need for Speed Ugr. 2 ....3 890
NFS Most Wanted 6 990
Need for Speed Carbon H11 690
Neverwinter Nights* 1 990
Neverwinter Nights Dlx* 3 990
Neverwinter Nights 2* 11 990
Neverwinter 2 Collector* ..14 990
Nexagon 1 890
Nexus HUN 1 990
NHL 2005 ....3 890
NHL 07 ....11 690
Nina HUN 990
No Man's Land 1 190
Oblivion (Elder Scrolls 4) ...6 990
Oblivion Knights of the Nine* Jön
Oil Tycoon 2 HUN 1 990
Onimusha 3 ....6 990
Open Season Nagyon v. 6 990
Op. Flashpoint GOTY 2 790
Outcast 990
Outrun 2006* 9 990
Over the Hedge* 7 990
Pacific Fighters HUN 1 890
Pandora's Box 1 890
Panzer Elite SE 990
Panzer Elite Action 5 990
Panzer Elite A.: Dunes...* ..4 990
Panzer General 3D Sc.E.* .1 890
Paradise Cracked HUN 690
Paraworld* 9 990
Patatanya (Barnyard)* 9 990
Pearl Harbor HUN 990
Pharaoh + Cleopatra 1 590
Pink Panther HUN 990
Pirates of the Caribb. J.S. ..9 990
Playboy the Mansion Gold .3 990
Pokoli Szomszédok HUN ...1 990
Pokoli Szomszédok 2 HU ..2 990
Pokoli Szomszéd.1+2 HU ..3 990
Port Royale 2 HUN 3 790
Postal 2 ....1 990
Praetorians 1 990
Prey 9 990
Prince of Persia Sands of. .1 990
Prince of P. Warrior. Within 2 390
Prince of P. Two Thrones ...2 990
Pro Evolution Soccer 6 ....9 990
Project Nomads 1 190
Psychonauts 9 990
Pure Pinball HUN 990
Quake 4 ....5 990
Race: The WTCC Game* ..8 990
Railroad Pioneer 990
Rails across America 1 990
Railroads* 9 990
Rainbow Six Lockdown 2 990
Rainbow Six: Vegas (dec)* ...Jön
Rally Trophy HUN 990
Rayman 10th Anniversary ..2 990
Reservoir Dogs 10 990
Resident Evil 3 ....1 990
Restaurant Empire HUN 990
Restricted Area HUN 3 990
Richard Burns Rally 3 490
Rise & Fall: Civ. at War 6 290
Rise of Nations Gold* ....Akció
Rising Kingdoms* 4 990
Robo Rumble HUN 990
Robin Hood Def.Crown H ..1 990
Rogue Trooper 11 990
Rollercoaster Tycoon 3 G* 3 990
Roncsderbi HUN 1 990
Runaway HUN 1 990
Rush for Berlin HUN 7 990
Sacred (Plus bővítéssel) 1 990
Sacred Underworld 1 990
Sacred Gold 3 990
Saga HUN 990
Sakk mester (mmh) HUN ...2 490
Sakkmester (Inf.) HUN 990
Sárkány trónja HUN 1 990
Scarface 9 990
Scrapland HUN 3 990
Secret Files Tunguska* 5 990
Sentinel 4 790
Serious Sam 2 ....4 990
Settlers 2 - 10th Anniv. 6 990
Settlers 5 HUN 3 990
Shade 990
Shadowgrounds HUN 5 990
Sherlock Holmes Ezüst f. ...1 990
Silent Hunter 3 HUN 3 990
SH3 kiegészítő: U-Boat* 3 990
Silent Storm 990
Sim City 4 ....1 990
Sim City 4 Deluxe 3 890
Sims Deluxe 3 890
Sims Kiegészítő Pack 1 ....3 890
Sims Kiegészítő Pack 2 ....3 890
Sims 2 HUN 12 790
Sims 2 +Házi kedvenc ...12 790
Sims 2 +Télapós cuccok 12 790
: Egyetem 7 190
: Éjszakák 7 190
: Vár az üzlet 7 190
Házi kedvenc 7 190
+Mesés díszletek,cuccok .2 890
+Csili-vili cuccok 2 890
+Télapós cuccok 2 890
Sin Episode 1: Emergence 2 890
Singles 2 HUN 7 590
Skoda Racer 1 990
Space Rangers 2 ....1 990
Speed Thief 990
Spellforce Platinum 3 990
Spellforce 2 ....6 990
Spellforce 2 Kiegészítő* ....Jön
Splinter Cell 2 390
Splinter Cell Pand. HUN 3 790
Splinter C. Chaos Theory ..2 990
Splinter C. Double Agent ...9 990
Stalingrad 1 990
Star Wars Battlefront 6 690
Battlefront 2 ....13 990
Empire at War 13 990
Emp.: Force of Corrupt. ...9 990
Force Commander 3 490
Galaxies Complete /onl.* ....Jön
Jedi Knight Gold 3 490
Knights of the Old Rep*. ..3 490
KOTOR 2 ....9 590
Lego Star Wars* 3 990
Lego Star Wars 2 ....9 990
Phantom Menace 3 490
Racer 3 490
Republic Commando 6 990
Rogue Squadron 3 490
X-Wing Alliance 3 490
X-Wing Collector 3 490
Starcraft és Brood War 1 890
Starship Troopers 1 990
Starsky and Hutch 1 990
Streets Racer 990
Streets R. 2 Fast Driver 1 990
Stronghold Legends ....Jön
Suffering Ties that Bind* 3 890
SWAT 3 Elite Ed. 1 890
SWAT 4 Gold 7 990
Született feleségek 9 990
Temple of Elemental Evil. ..1 990
Terrorist T.:Kolumbia HUN .1 990
Terrorist T: Mogadishu HU .1 990
Thief 3 ....1 990
Thing 2 790
Throne of Darkness 990
Tiger Woods 07 ....11 690
Tilmun HUN 990
Titan Quest* 10 990
TOCA Race Driver 3 ....9 990
Tomb Raider 3 990
Tomb Raider Angel of D. 1 990
Tomb Raider Legend 11 990
Tony Hawk's Undergr.2 ....6 690
Total Club Manager 05 ....3 890
Total Overdose 6 990
Trabi Racer 1 990
Total War Eras 15 990
Trackmania HUN 1 990
Trackmania Sunrise HUN ..4 990
Trackmania+T. Sunrise H ..5 990
Train Simulator 3 490
Transport Giant HUN 1 990
Transp. Giant Gold HUN 3 990
Tycoon City New York 2 990
UFO Aftermath 1 890
UFO Aftershock 3 990
Unreal Anthology* 7 190
Unreal Tournament 2004 ...2 990
Ultimate Spider-Man 5 990
Übersoldier 7 990
Vészhelyzet 2 HUN 1 990
Victoria 1 990
Vietcong 2 ....4 990
Vivisector 1 990
War of the Ring 2 790
War on Terror HUN 5 990
Warcraft 2 Gold Battle.net ..1 890
Warcraft 3 ....2 590
Warcraft 3 FrozenThrone ...2 590
Warcraft 3 Gold 4 990
Warham. Mark of Chaos ..11 990
Warhammer Mark. Coll.* ....Jön
WH40K Dawn of War csom ..Jön
WH40K DoW Dark Crusade* Jön
Wildlife Park HUN 1 890
Wildlfie Park 2* 5 990
Wings of H. Vörös Báró H. .1 990
World at War 4 990
World of Warcraft /online ...5 990
WOW Burning Crusade* 9 990
Várható: 2007. január 16.
WOW 60 nap Gamecard ...7 990
World War I 990
WWII: Battle over Pacific* ..1 990
Worms 2 990
Worms 3D 990
Worms Armageddon 1 990
Worms Forts Und. Siege ...1 990
X3: Reunion* 3 990
X-Men The Official Game ..9 990
Xpand Rally HUN 2 790
Yahtzee (Kockapóker) 990
Zeus + Poseidon 1 590
Zoo Empire HUN 3 790
Zoo Tycoon 3 490
Zoo Tycoon 2 HUN 3 990

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2006.11.24.-12.12., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonságok / akciók – Magyar nyelven

Kieg. mánia

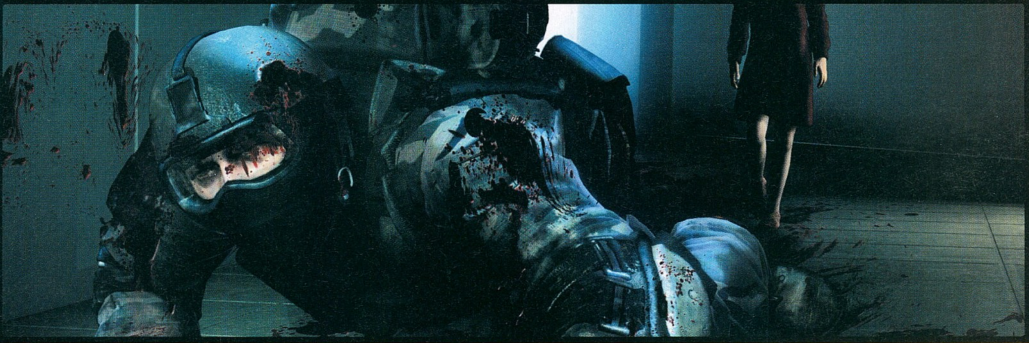
Kiegészítőt gyártani egy sikeres játékhoz ma már szinte kötelező gyakorlat. A „mindenki jól jár" tipikus esete: jó a fejlesztőnek (könnyű, gyors munka), a kiadónak (jól tervezhető bevétel, reklámozni se kell nagyon), és persze jó a játékosoknak is (még egy adag abból a játékélményből, ami miatt az alapjátékot szerettük). Nem csoda, hogy most, a karácsonyi szezon kezdetén is futószalagon érkeznek a érkeznek a kiegészítők: a friss termésbol közel fél tucatot gyűjtöttünk most egy teszt-csokorba.

Hancu

Visszatérés a félelem birodalmába

FEAR: Extraction Point

fejlesztő > TimeGate Studios kiadó > Vivendi web > www.whatisfear.com írta · Flatline



A FEAR Xbox360-as megjelenése körüli csinnadratta mellett aránylag csendben érkezett meg PC-n a játék kiegészítője. Nem csupán azért kisebb a felhajtás körülötte, mert már ránézésre sem különbözik nagyon apukájától, hanem azért is, mert a Monolith név minőségi garanciája ezúttal nem érkezik a játékkal együtt, hiszen a kiegészítőt nem ők fejlesztették. Vajon újra fel kell-e telepítenünk a tavaly már jól végighentelt FEAR-t, hogy öt-hat óra hasonló élményben legyen részünk?

Közel ugyanazt az élményt kapjuk az Extraction Pointot játszva, mint az alapjátékban. Ezzel csak egy baj van: míg a korábbi epizódban érdekes és izgalmas volt a történet (noha senki semmit sem értett belőle elsőre...) és halálra lehetett ijedni a menetrendszerűen fel-feltűnő Alma miatt, ez a hangulat eltűnt, hiszen minden titokra fény derült és tudjuk, ki is a címlaplány, és miért olyan rémisztő, amilyen. Bármikor kissé pulzusnövelő szituáció jön, az ember mosolyogva kiált fel: „De jó, őket már ismerem korábbról, decukiiii!". Érthető módon ez nem válik egy horrorjáték javára, az pedig főleg nem, hogy grafikailag egy az egyben ugyanazt tolták a fejlesztők az orrunk elé, amit már megkaptunk korábban. Nem csak a képekre nézve, de játék közben is igen nehéz néha eldönteni, hogy már a kiegészítő fut-e a monitoron, vagy véletlenül az alapjátékot indítottuk-e el. Néhány új helyszínen és objektumon kívül nincs különösebb előrelépés – bár egy év elteltével is azt mondom, még mindig szép a FEAR motor által megmozgatott látványvilág.

Hat új epizódot kap a játékos a pénzéért, amiből négy tekinthető teljes értékűnek (azokkal nincs is semmi gond), az utolsó kettő viszont összecsapott, minimális harccal, kidolgozatlan pályaelemekkel. A hat fejezetre nagyjából hat órát kell félretenni az életünkből, ami nem sok, bár az alap FEAR sem tartozott a nehezen és lassan végigküzdhető játékok közé. A fegyverarzenál sem bővült, és az összes régi ellenfelet újra láthatjuk. A legnagyobb élvezetet még mindig a nyílt terepen zajló harcok jelentik, jó sok időlassítással. A mesterséges intelligenciát sokat dicsértük a FEAR-ben anno, és ez a kiegészítőben is jól muzsikál, sőt néhol még az egy évvel ezelőttinél is ötletesebben és okosabban helyezkednek az ellenfelek – sokszor érezheti az ember, hogy túljártak az eszén, és ezért halt meg. (Persze olyan szinten azért nincs a dolog, hogy azt vizionálná bárki, hogy online játszik és hús-vér emberek ülnek az ellenséges karakterek mögött).

A hangok és zenék minimális változtatáson estek át, normál földi halandó szinte észre sem veszi a különbségeket, tehát ezen is dolgozhattak volna még egy picit – annak ellenére, hogy a Monolith páratlan hangzásvilággal látta el a FEAR-t anno. Akinek már-már kezeltetnie kell magát, mert anynyiszor végigjátszotta a FEAR-t, túl van a Condemneden is, viszont minden nap úgy ébred, hogy bekap egy Almát és kaparja a falat új FEAR-es kalandokért, mindenképpen ugorjon ki egy boltnál a helikopterből és szerezze be a játékot. Nem fog csalódni – mindenki más viszont igen.

pc guru

GRAFIKA	07	
ZENE	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

Egy kiegészítőtől várjuk mindazt, ami miatt szerettük az eredetit, ezt hozza az Extraction Point. Viszont e mellé nem ártana némi újdonság is, ebben viszont nagyon gyengén muzsikál az expanzió.

FLATLINE

PRO: FEAR ez is... tehát a tűzharcok zseniálisak

KONTRA: Nem igazán félelmetes már, nincs új tartalom

7.3

ÖSSZEGZÉS: Teljesen alap kiegészítő, bármiféle forradalmi változás, javulás vagy multiplayer nélkül

GÉPIGÉNY: P4 1.7 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 1 GB HDD

DOOM 3: RESURRECTION...	90%
HALF-LIFE 2 EPISODE ONE	85%
CONDEMNED	91%

Ha leszáll az éj... írta · Ltb

GUILD WARS Nightfall

fejlesztő > Arena.Net kiadó > NCSoft web > www.guildwars.com

Ugyan az 1993-ban alapult norvég Funcom már több mint húsz kisebb kaliberu, jórészt korábbi konzolokra elkészült játékot tudhat háta mögött, csak a Longest Journey-vel robbantak be a köztudatba 1999 végén. Szintén hozzájuk kötheto a több kiegészítot megélt, és máig (vagy a World of Warcraftig?) nagy népszeruségnek örvendo - és nemrég

Az ArenaNetnek úgy fest, igencsak bejött a havidíjmentes üzleti modell: a Blizzardból kivált tagokból alakult fejlesztőcsapat elkészült a játék harmadik epizódjával, mely az első két rész népes rajongótábort tekintve szintén sikerre van ítélve.

Első hallásra valószínűtlennek tűnt, hogy tartható a meglehetősen feszes, félévenkénti megjelenés az új epizódokkal. Ugyan a stúdión belül két, egymástól független csapat dolgozik a felváltva megjelenő epizódokon, ilyen rövid idő alatt eredetit és minőségit alkotni nem könnyű feladat – ám a Nightfall felülmúlta minden várakozásomat.

A GONOSZ NEM NYUGSZIK

A történetbe az Elona kontinenséhez tartozó Istan szigetén csöppenünk, ami kalózok támadásaitól szenved, és a Sunspear rend ifjú tagjaként ránk vár a feladat, hogy változtassunk az áldatlan állapoton. A helyzet szokás szerint messze nem olyan egyszerű, mint elsőre tűnhet: a szálakat egy elfeledett istent imádó társaság mozgatja a háttérből. Végső ellenfelünk tehát nem kisebb figura, mint a Guild Wars mitológia ismert isteni kvintettjének elfeledett és mérhetetlenül gonosz hatodik tagja. Természetesen igen hosszú út vezet a végső leszámolásig, s kalandjaink során többször vesz meglepő fordulatokat a történet.

HŐSÖK ÉLÉN

Ahogy az előző epizód esetében, úgy itt is két új karakter áll rendelkezésünkre. A Dervish egy kaszát suhogtató szent harcos és mágiahasználó egyben, elsősorban enchantmentekkel operál, a sokféle fizikai támadása mellett képes némi öngyógyításra és offenzív varázslatokra is. A Paragon ezzel szemben távolsági harcos, dárdát használ ellenfelei leküzdésére. Csak ő és a harcos kaszt használ adrenalint a képességei egy részéhez, ez a manával ellentétben a tevékenységeink nyomán termelődik, nyugalmi helyzetben nem. A dárdás támadó képességek mellett különböző harci dalokkal támogathatja és gyógyíthatja magát és társait.

A játék alapjai nem változtak, ám a Nightfall-lal megjelent egy komolyabb fejlesztés, ami a régebbi epizódokat is érinti, így a megszokott kezelőfelület néhány elemét is teljesen lecserélték. Ez elsősorban a karakterünk testreszabását lehetővé tevő ablakokat érinti, hiszen ebben az epizódban lehetőségünk van hősök felvételére a csapatunkba, melyek a gép által irányított játékosok, ám fejlődésük és felszerelésük a mi kezünkben van. Mindenki számára hozzáférhető új funkció lett a karaktereink beállításainak mentése és visszatöltése, ami jócskán megkönnyíti a kísérletezést új lehetőségekkel és kárpótolja a kizárólag a régebbi epizódokkal rendelkezőket a kényelmetlenségekért. Külön

öröm, hogy hőseink mozgásába is beleszólhatunk azzal, hogy akár egyenként kijelölünk számukra egy-egy pozíciót, melyet a parancs kiadását követően nyomban fel is vesznek. Az eddigi részek kissé agyatlan gépi segítőit sem nyugdíjazták, sőt mi több, az ő mozgatásukra is van lehetőség. Érdekesen változik a játék azáltal, hogy az általunk feltápolt hősök bizony gyakorta jobban teljesítenek, mint egy tapasztalatlanabb emberi játékos, így a valódi emberekkel való kalandozás háttérbe szorulhat. Érezhették ezt a problémát a fejlesztők is: csak három hős lehet egyszerre a csapatunkban, így a nyolcfős limitet nem tölthetjük fel velük, a későbbi küldetések pedig nem csekély kihívást jelentenek tapasztalt humán társak nélkül.

ÚJ BIRODALOM, ÚJ FELADATOK

Elona földjét járva az első, ami szemet szúrhat, hogy nem kis területről van szó. A karakterünk különböző eredményeit számon tartó lapon lehetőség van megnézni, hogy hány százalékát derítettük fel a térképnek, és a mutató igen lassan fog felkúszni. A földrészen erős afrikai és közel-keleti hatás érezhető, az eleinte szavannás területek a játék második felében már határozottan arabos hangulatra váltanak. Ez a kulturális alap nagy teret engedett a készítőknek: mesés helyszínek születtek, nem egyszer taglózott le egy-egy mesebeli palota vagy égben lebegő kert látványa. Sokkal tágabbak, szabadabban bejárhatóak a régiók, teljesen eltűnt az eddigi részekben meglévő bezártság-érzés. Nem sokra mennénk a tágas térrel, ha nem lenne tele megoldásra váró feladatokkal és legyőzendő ellenfelekkel. A fő küldetések mellett a megszokott módon rengeteg kisebb mellékküldetés vár, ám a történet nem egyszer csak ezek letudásával gördíthető tovább. A küldetések a játék első felében Sunspear előléptetéseket is adnak a tapasztalati pontok mellett. Nem egyszer a továbbjutás előfeltétele bizonyos rang elérése. A feladatok mellett a felfedezhető területeken található feltámasztó oltároknál álló NPC-től tudhatjuk meg, hogy az adott helyszínen melyik szörnynek van „vadászszezonja": gyorsabb előléptetéshez és dupla tapasztalati ponthoz jutunk, ha az ilyen típusú ellenséget pusztítjuk. Mindenféleképpen ki kell emelnem, hogy Guild Wars előző két felvonásában megtalálhatóknál lényegesen jobban kidolgozottak a feladatok, a mellékküldetések általában egy-egy igen jól kitalált, néha nevettető történetet mesélnek el, de a főküldetések sem maradnak el ettől a szinttől. Akad olyan, melyben egy fogadáson veszünk részt – itt harc nem sok lesz, viszont ivóbajnokság annál inkább a királyi udvar főrészegével!

ARENA

Az ArenaNet nem áll meg. A fél évente ígért kiegészítők rendre jönnek és hála istennek egyelőre a minőségükkel sincs semmi baj!

A főküldetések megoldása során a történet egy rövid kitérőre elágazhat, ezzel nemcsak az általunk követni kívánt utat választhatjuk meg, de a csapatba lépő hőst is. A csatlakozni kívánó segítők közül egyébként többször kell választanunk, sőt olyan is akad, akit csak az előző részek megléte esetén fogadhatunk fel.

ÍGY KELL EZT CSINÁLNI!

A viszonylag hosszú bevezető szakasznak köszönhetően a Guild Wars világával csak most ismerkedőknek is remek lehetőség a Nightfall, míg a tapasztalt játékosok számára a jól bevált formula továbbgondolását és finomítását hozza el az epizód. Rengeteg az újdonság, a 20 főküldetésről és megszámlálhatatlan mellékküldetésről nem is beszélve. Az új kasztok jól átgondoltnak tűnnek, bár erről végső ítélet úgyis a hosszú távú PvP-ben fog születni, az bizonyos, hogy az élő emberek elleni csatározás ezt a részt is megunhatatlanná fogja tenni. A grafikai tupírozásoknak köszönhetően egyáltalán nem tűnik zavaróan kopottasnak a látvány, sőt végre a szájmozgás is bekerült az átvezetőkbe.

A zenéről továbbra sem lehet egy rossz szavam se, Jeremy Soule a tőle már megszokott magas minőséget hozza. A Nightfall remek folytatás, ha ezt a szintet tudják tartani minden epizóddal, nem egyhamar kell új aranytojást tojó tyúk után néznünk a fejlesztőknek.

PC GURU

GRAFIKA	08	
ZENE	10	
JÁTÉKÉLMÉNY	09	

Helyes irányt vett a Guild Wars fejlődése ezzel az epizóddal: tartalmas és hosszú az egyjátékos kampány, a PvP pedig hosszabb távon is megunhatatlanná teszi.

LTB

PRO:
Rengeteg újítás, egyhamar nem unható meg.

KONTRA:
A hősök megléte elveszi egy kicsit a hangsúlyt az emberi társakkal való kalandozásról.

9.0

ÖSSZEGZÉS:
Ügyes folytatás, ezt bizony nehéz lesz felülmúlni!

GÉPIGÉNY:
P3 1 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 3 GB HDD

GUILD WARS FACTIONS	88%
ASHERON'S CALL LEGIONS	82%
ANARCHY ON. SHADOWLANDS	75%

Minden idők leghosszabb játékcíme!

THE LORD OF THE RINGS: The Battle for Middle-Earth 2: The Rise of the Witch-King

írta · NightBagoly

fejlesztő > Electronic Arts kiadó > Electronic Arts web > www.ea.com/official/lordoftherings/bfme2/us

A Battle for Middle-Earth folytatásának sikerét anno mindenki megkérdőjelezte. A filmet övező hisztéria lecsengett – ugyan kit érdekelhet a könyvtől elrugaszkodó RTS? A kételkedők alaposan félrenyúltak: nincs erre jobb bizonyíték, mint a Rise of the Witch-King, a sorozat első, de minden bizonnyal nem utolsó küldetéslemeze.

FELÉBRED A BOSZORKÁNYKIRÁLY

Volt már lehetőségünk goblinokkal meggyalázni a Megyét, orkokkal felprédálni Szürkerévet, azonban akinek ez nem elég, most megkapja a magáét: a Witch-King zászlaja alatt ugyanis egy új, nagyon gonosz faj debütál, az angmariak. Bár első blikkre az eddigi összes faj ötvözetei (egyik hősük, egy hatalmas troll például ugyan arra az ugró támadásra képes, mint Gimli), a látszat csal. Új barátaink igencsak újszerű taktikát igényelnek, csak akkor érdemes velük nekifogni a hódításnak, ha már jól ismerjük az összes többi versenyzőt. Az, hogy elemeiben ugyanis tisztában vagyunk az egységekkel, még nem jelenti azt, hogy az új turmix-népet irányítva képesek vagyunk normálisan taktikázni is. Megújult a saját hősök rendszere, valamint a War of the Ring körökre osztott mód is – azonban, miután ezek nem tartoznak a program legerőteljesebb pontjaihoz, inkább lépjünk is tovább.

Újdonságot nem a grafikától kell várni, a látványvilág most is odacsap rendesen, az új faj stílusában nem lóg ki a többitől, hangulatában ismét megragad valami egyedit. Bátran kijelenthetjük, hogy a program még mindig veszettül gyönyörű. Zenék terén sincsenek problémák, a hangeffektek is rendben vannak: egy szó mint száz, külsőre a játék még mindig lenyűgöző.

Már most fel figyelmeztetek mindenkit: az új kampány nehéz. Nem kicsit; nagyon. Már az első küldetés során sikerült a készítőknek lehervasztania az arcomról a gyermeki mosolyt – körülbelül 20-30 perc békés mészárolgatás után ugyanis megjelentek a megrontott dúnadánok a pályán, akik úgy meg szerették volna tudni, mégis, mi a fenét képzelek magamról.

A megszokott multiplayert is sikerült a srácoknak feldobni, hiszen minden eddigi faj kapott valami apróbb, vagy komolyabb változtatást az igazság és az egyensúly nevében. Az alkalmazandó taktikák lényegében nem változnak, azonban az új térképekkel együtt a cucc ismételten képes minden fanatikust magával ragadni jó darabig. Apropó fanatizmus: Tolkien elvakult híveit felszólítjuk, hogy sikoltva fussanak az ellenkező irányba: a népét megmenteni kívánó, karizmatikus troll története sokkoló perceket okoz. Nincs mese, a játék már rég kilépett a Gyűrűk Ura skatulyából, hogy saját, kissé elborult, önálló életet éljen. Az, hogy még így is működik, már a készítőknek köszönhető: a program még mindig egy nagyon élvezetes Command & Conquer klón, csak Kane helyett a Witch-King gyarapítja a főgonoszok táborát.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Most is nagyon szeretjük, a tartalommal sincs nagy gond, csak éppenséggel nagyobb taktikai megújulást vártunk. Az új faj jópofa, az időbeli ugrás megint megkeveri egy kicsit a paklit – mindazonáltal egy Blizzard-féle RTS-kiegészítőhöz mérve ez kevés.

NIGHTBAGOLY

PRO: Grafikailag, zeneileg, hangulatilag bizony még mindig ott van a topon.

KONTRA: Kevés az újdonság. Sőt, nagyon kevés az újdonság!

8.0

ÖSSZEGZÉS: Klasszikus RTS-kiegészítő, annak új egységeivel, hadjáratával, konzervatív megvalósításával.

GÉPIGÉNY: P3 1.6 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 6 GB HDD

WH40K DARK CRUSADE	90%
AOE 2 THE CONQUERORS	87%
AOE 3 THE WARCHIEFS	80%

Ezúttal nincs gond az Erővel...

EMPIRE AT WAR: Forces of Corruption

Kieg. mánia

írta · Hancu

fejlesztő > Petroglyph kiadó > LucasArts web > www.lucasarts.com/games/swempireatwar_foc

Kiegészítő lemezből általában kétféle létezik: az „ugyanabból még több" mottójú, és az olyan, ami ténylegesen hozzáad az alapjáték élményéhez, és alaposan át is alakítja azt. Előbbi a gyakoribb megoldás (hiszen elég az alapjátékba idő-energia hiányában nem bekerült ötleteket, pályákat összelapátolni, és félig már kész is van), de persze utóbbiakat szoktuk jobban szeretni. Az év elején masszív sikereket elért Empire at War kiegészítője dicséretes módon a második utat választotta...

PÉNZ BESZÉL, JEDI UGAT

A Forces of Corruption főszereplője a Zann Konzorcium: egy szervezet, akit nem érdekel az Erő, nem szívleli sem a Birodalmat, sem a lázadókat – ne szépítgessük, egy galaktikus maffia, olyasmi, mint a filmekben Jabba díszes társasága. A lázadók a szabadságért, a Birodalom pedig a rend megszilárdításáért küzd; Zannt viszont hidegen hagyják az ilyen szép eszmék, őt csak a profit érdekli, és ennek megfelelően a harcmodora is teljesen más, mint amit eddig megszokhattunk. A Konzorcium oldalán játszva a galaxist nem tűzzel-vassal és bolygórobbantó halálsugárral hódítjuk meg, hanem – ahogy a cím is mutatja – leginkább korrupcióval. Egy bolygó korrupttá tételéhez különböző küldetéseket (fosztogatás, szabotázs, kalózkodás, emberrablás) kell végrehajtanunk, s ha sikerrel járunk, a bolygó elkezd számunkra pénzt termelni, illetve a feketepiacán fejlesztéseket (új egységek stb.) vásárolhatunk. A galaktikus térképen való stratégiázás is merőben más, mint eddig volt, ugyanis a Konzorcium flottái némi kenőpénz fejében simán átcsusszanhatnak az ellenséges bolygók védelmi vonalain, így mindig ott tudunk lecsapni, ahol az a legjobban fáj az ellenfélnek.

A KONZORCIUM ÚTJA

A kampány ötletes küldetések sorát állítja elénk (betörés a Császár szentélyébe, értékes adatkapszulákra való vadászat a Halálcsillag roncsai között...), kár hogy elég rövid, és úgy van vége, mintha elvágták volna. Multiplayerben a Konzorcium egyelőre aránytalanul erősnek tűnik: mind az űrben (igen durva csillagrombolók), mind felszíni csatákban (zsoldosok, harci droidok, rancor-háton lovagló Erő-boszorkányok), mint hősök terén (halálos fejvadászok, egzotikus idegen lények, vagy éppen Xizor herceg a Shadows of the Empire-ből) roppant kemény seregeket sorakoztatnak fel a megfoghatatlan, kellemetlen harci stílus mellé. Persze a Birodalom és a lázadók is kapnak egy kis vérfrissítést: előbbiek TIE Interceptorokkal Defenderekkel és elit rohamosztagosokkal, utóbbiak B-Wingekkel és az öreg Yoda mesterrel gazdagodtak többek között.

RÉGI ÉS ÚJ

A belső alapjaiban változott, a külső azonban a régi: kissé átláthatatlan felszíni csaták (a régieknél jelentősen nagyobb pályákon), és látványos, de körülményesen irányítható űrharcok, hangulatos grafika, a szokásos remek zene és hangok egyenesen a Skywalker Ranchról, illetve John Williams kottáiból. Érdekes módon a játék alacsonyabb grafikai opciók mellett is lassabb ugyanazon a gépen, amin az alap Empire at War anno szépen futott teljes pompájában – remélhetőleg ezt ugyanaz a patch fogja hamarosan orvosolni, ami a játékegyensúly problémáit is. Ha ez megtörténik, egy igazán remek kiegészítő viszi tovább a klasszikus Star Wars történetet az RTS-ek birodalmában.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Az új frakció tényleg új stratégiát igényel, az új egységek tényleg használhatóak, az új küldetések pedig tényleg érdekesek. Megfelelő mennyiségű újítás, csodás zene, Star Wars-hangulat. Nekem bejött!

HANCU

PRO: Bitangul hangulatos, mint minden Star Wars játék.

KONTRA: Vannak gondjaink a gépigénnyel...

8.4

ÖSSZEGZÉS: Remek kis kiegészítő, az e hónapban tesztelt RTS-adalékok közül messze a legjobb.

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

WH40K DARK CRUSADE	90%
AOE 3 THE WARCHIEFS	80%
BFME2: WITCH-KING	80%

Az indiánok már a spájzban vannak

írta · GregS

AGE OF EMPIRES 3: The Warchiefs

fejlesztő > Ensemble Studios kiadó > Microsoft web > www.ageofempires3.com

A dallasi székhelyű, több mint egy évtizede működő és a Microsoft tulajdonában lévő Ensemble kizárólag milliós eladású, klasszikussá vált birodalomépítős RTS-ekért felelős: a teljes Age of sorozat – AoE 1, AoE 2, Age of Mythology – kiegészítőstül az ő nevükhöz fűződik; jelenleg a Halo Warson dolgoznak.

Kereken egy évvel ezelőtt jelent meg a birodalomépítő stratégiai játékok királyának harmadik része, ami ugyan játékmenetbeli újdonságokat nem igazán hozott az RTS-ek világába, döbbenetes látványvilágával és addig stratégiai játékokban sosem látott fizikájával mégis osztatlan sikert aratott. Amerikában kisebb-nagyobb kihagyásokkal máig a PC-s eladási listák élmezőnyében tanyázik a játék, így magától értetődő volt a kiegészítő lemez megszületése. Három új civilizáció, két új kampány, továbbfejlesztett többjátékos mód: látszólag nem is kívánhatnának többet a sorozat kedvelői, de sajnos ezúttal a hangzatos reklámok mögött vajmi kevés valódi újdonság található.

TÖRZSFŐNÖKÖK

A kiegészítő három új civilizációja, mint az alcímből is sejthető, az indián nemzetek közül került ki: a sziúk, az irokézek és az aztékok birodalmát vezethetjük – igaz, utóbbiakat csak többjátékos módban. Bár a valóságban alapvetően különbözött az indiánok harci stílusa és felszereltsége az Óvilág hódítóiétól, ez a játékmenetben nem igazán mutatkozik meg, nem igényelnek jelentősen eltérő játékstílust az európai nemzetekhez képest. Törzsfőnökeik ugyan a másik oldalon megtalálható párjaikkal szemben jelentős erőt képviselnek, és nagyon hatékony képességekre tehetnek szert (a teljes csapat harci potenciáljának javítása, a pálya semleges egységeinek áttérítése), nem befolyásolják jelentősen a taktikánkat. Hasonlóan értékelhetjük az indiánok harci táncait is: bár hangulatos újítás, hogy munkásaink a lobogó tűz köré rendelve különböző táncokat adhatnak elő, melyek hatékonysága a szökdécselők számától függ, az ezek által biztosított bónuszok egyszerű ideiglenes fejlesztésként is felfoghatók, amiket többségében nem is nagyon éri meg használni, mert az emberelvonás túl nagy kiesést okoz a termelésben.

ADATOK

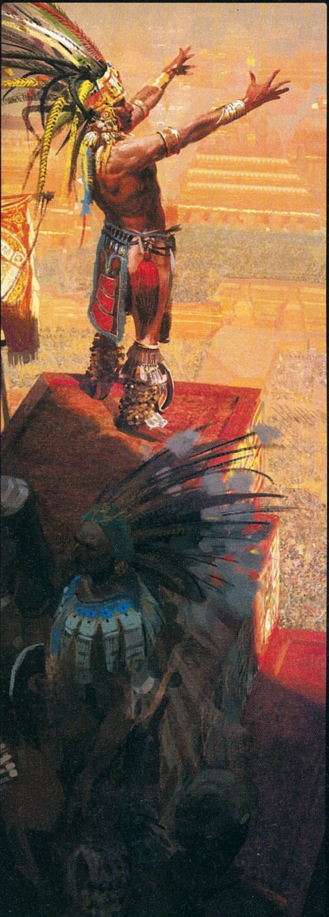
Az Age of Empires 3 Warchiefts a számok nyelvén: három játszható indián törzs, 7 új nemjátszható indián törzs, 15 küldetés, 36 új egység.

Ezt a két dolgot leszámítva csaknem minden indián egységnek megtalálható a párja az európai civilizációknál (oké, a hatalmas pajzsot cipelő irokézeknek nincs megfelelőjük, ez viszont, mint annyi más apró „újdonság”, már szerepelt anno az Age of Kings kiegészítőjében), és ha nem lennének szép tollakkal és furcsa szókinccsel felvértezve embereink, bizony nem mondanánk meg, hogy nem valamelyik európai nemzetet irányítjuk.

HADJÁRATOK WASHINGTON ÉS WINNETOU KORÁBAN

A kiegészítő két fejezete az amerikai függetlenségi háború idején, 1770 körül, illetve a nagy vasútépítési láz, azaz nagyjából a híres indiánregények korában játszódik. A küldetések felépítése az alapjátékhoz hasonlóan a standard RTS-formulákat követi: többnyire le kell rombolnunk az ellenség központját, esetleg védelmeznünk kell bizonyos helyszíneket, egységeket, de az olyan örök sablonok is megtalálhatók, mint hogy szabadítsd ki a törzsfőnök lányát, vagy tarts ki húsz percen keresztül a túlerő ellenében. Akad pár ötletes, fordulatos pálya is a kampányok tizenöt térképe között – ezekből

jó lett volna sokkal többet látni. Rendszerint rövid, gyártás nélküli kommandózással kezdünk előre meghatározott egységekkel, majd következhet a szokásos nyersanyag-gyűjtögetés, bázisépítés és a fent felsorolt procedúrák valamelyike. Egy-egy csavar néha érdekesebbé teszi a játékmenetet (például valamelyik nyersanyag csaknem teljes hiánya, vagy a munkások harccal történő megszerzése), ezeket már láthattuk az alapjátékban is, de azért persze itt is élvezetesek. Egységgyártásban és alkalmazható taktikák tekintetében továbbra sincs túl sok lehetőségünk, a pályatervezők érezhetően eléggé behatárolták a játékmenetet, nem nagyon van más stratégiára lehetőség, mint amit a designerek megálmodtak az egyes pályákra. Érzésem szerint az ellenfeleinknél továbbra sem dolgozik komolyabb mesterséges intelligencia, rendszerint egy jó előre felépített bázis mögül, néha-néha betámadva várják, hogy beteljesítsük a sorsukat – ez különösen kirívó hiányosság a Warhammer Dark Crusade után, ahol bőven okozott meglepetéseket ellenfelünk.



Akármilyen különleges is az indián kultúra, túl sok újítást nem hoztak a játékba...

Nehézségben egy fokozattal tovább lépett a játék, bár tapasztalt stratégáknak így is alig kell majd pályát újrakezdeniük, akkor is legfeljebb egy-egy váratlan, előre nem kalkulálható fordulat miatt – például mert bizonyos küldetéscél teljesítése valamilyen nem várt eseményt indít el, amire nem árt erősen rákészülni. Összességében a pályák kellemes, élvezetes ujjgyakorlatot jelentenek stratégák számára, valamivel hosszabbak is, mint az alapjátékéi, de semmi kiemelkedőt nem nyújtanak. Kicsit fájó, hogy hajókra építő küldetést nem találunk, pedig a vízi csaták megvalósítása kiemelkedően látványos volt már az alap Age 3-ban is.

A pályákat összekötő történet már az alapjátékban sem volt különleges, és ezúttal is csak alibisztori a pályák között a Black család milliomodik leszármazottjainak megpróbáltatásai. A szinkronszínészek egyáltalán nem rosszak, de a félperces átvezetők félelmetesen banálisak, és valami nagyon béna módon próbálnak hősi amerikai patriotizmust kifejezni. Még szerencse, hogy ezeket az átvezetőket át lehet ugrani...

GYÖNYÖR ÉS TÖBBJÁTÉKOS MÓD

A megjelenítés természetesen továbbra is csodaszép, bár két új, igen szép tereptípuson és pár új tereptárgyon kívül nem sok fejlődést tapasztalhatunk. A gépigény mindenesetre mai szemmel már sokkal barátságosabb, és még a Company of Heroes mellett is egyértelmű, hogy ha egy RTS látványvilágával szeretnénk lenyűgözni egy kívülállót, az Age of Empires 3 a nyerő választás ehhez. Még mindig állunkat keressük a vízeffektek láttán, a textúrák tűélesek, a valós fizikával összeomló épületek és hátrarepülő egységek pedig továbbra is a látvány csúcsát jelentik. Teljesen érthetetlen viszont, hogy ha mást nem, miért nem tudták legalább az első Age zenei aláfestését betenni a játék alá: a nagyobb ostromokat kivéve szinte soha nem csendül fel egy árva dallam sem, kénytelenek vagyunk egységeink egyhangú szövegeit hallgatni. Szintén nagyon jó lett volna az Empire Earth 2 néhány zseniális újítását átvenni, legalább az egységek menedzselését, vagy a taktikai térképet.

Az apró újítások többjátékos módban sokkal jobban előjönnek, itt jelentős taktikázásra adnak lehetőséget az ügyesen használt tűztáncok és a törzsfőnökök, a két új multi-taktika bevezetése pedig szintén kellemes pluszt ad. A kereskedelmi helyek bizonyos időn keresztüli birtoklásával immár gazdasági győzelmet is elérhetünk, illetve mindent egy lapra feltéve, forradalom elindításával valamennyi munkásunkat véglegesen harcossá léptethetjük elő, roppant izgalmas végjátékot eredményezve ezáltal.

RÓKA- VAGY INDIÁNBŐR?

Láthatóan nem erőltette meg magát túlságosan az Ensemble csapata az Age 3 kiegészítőjével. A kötelező új népeken kívül semmilyen jelentős újdonságot nem hozott a sorozatba, így a rajongók ezúttal nem lehetnek felhőtlenül boldogak. Azért nagyon reméljük, hogy az Ensemble következő játéka, az egyelőre csak Xbox 360-ra bejelentett Halo Wars valamikor PC-n is napvilágot lát...

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Egy hatalmas sikereket elérő stratégia rókabőrszagú kiegészítője, kötelező mennyiségű apró újítással és egy hosszú hadjáratmóddal. Elsősorban multiplayer huszároknak és grafikai orgiára vágyóknak ajánlott, a többiek jobb vásárt csinálnak a Dark Crusade-del.

PRO: Három új civilizáció, tizenöt ötletes küldetés, továbbra is döbbenetes látványvilág

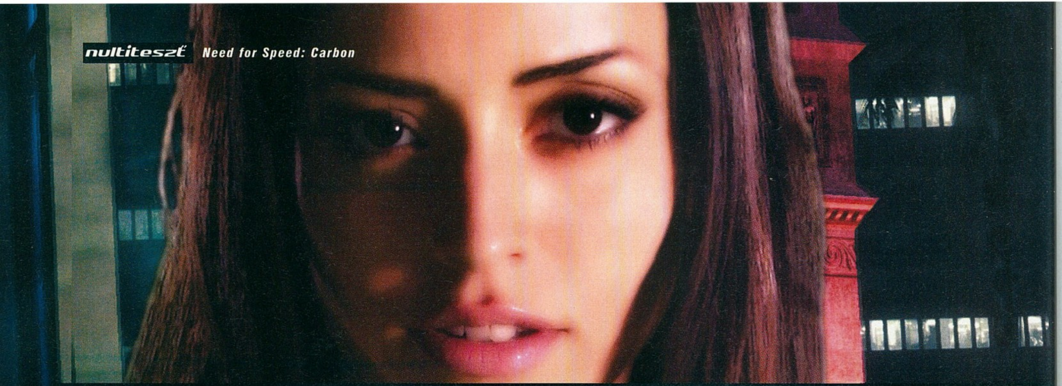
KONTRA: Igazi újdonságok hiánya, elcsépelt átvezető mozik.

8.0

ÖSSZEGZÉS: Hiába szép, hiába érdekes, az igazi újdonságok, amikre szükség lenne egy kiegészítőnél, hiányoznak

GÉPIGÉNY: P3 1.4 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 3 GB HDD, Age of Empires 3 alapjáték

WH40K DARK CRUSADE	90%
AOE 2 THE CONQUERORS	87%
BFME2: WITCH-KING	80%



Multiplayer teszt

írta · RBaly

NEEED FOR SPEED Carbon

fejlesztő > EA Canada kiadó > Electronic Arts web > www.ea.com/nfs/carbon

Ahogy azt előző hónapban beígértük, a játék megjelenését követően belevetettük magunkat a Need for Speed Carbon multiplayer-lehetőségeibe, és tapasztalatainkat ezen az oldalon foglaltuk össze. A részletes elemzés előtt jöjjön a végeredmény dióhéjban: lehetett volna sokkal jobb is...

no.1 PC GURU demo a DVD-n!

Múlt havi teszt készültekor még nem volt alkalmunk kipróbálni az NFS idei felvonásának többjátékos részét. Miután a nagyarcú Dariust és sleppjét móresre tanítottuk a karrier módban, ám még mindig kell a sebesség, autónkkal célszerű felhajtanunk az internetre. Idén az online rész sokkal szervesebb részként van jelen a játékban, mint a sorozat történetében bármikor. Eleve ahhoz, hogy minden alkatrészt, festést és autót megnyithassunk, online tapasztalati pontokat kell szereznünk, melyet a rendszer minden többjátékos verseny alkalmával osztogat a teljesítményünk függvényében.

Miután oszlopos tagjai lettünk az elektronikus művészetek nemzetének, négyféle menüpont alatt lelhetünk sebességőrült barátokra: kihívássorozat, gyors verseny, a testre szabott meccs és a végül a gyors meccs. Az első opció alatt csak a kooperatív jelzővel ellátott feladatokat teljesíthetjük a neten, a körülmények előre meghatározottak. Ez és a gyorsmeccs kivételével mindenhol máshol magunk adhatjuk meg a paramétereket: hol, milyen autókategóriákkal és milyen feltételek mellett óhajtunk szobát nyitni.

Az egyjátékos mód összes versenytípusával indulhatunk a világhálón is, de ezeken felül két új versenyszámmal is találkozhatunk. Az egyik a fogócska névre hallgat: az egyik játékos versenyzőként fog szerepelni, míg a többiek rendőrautóba pattannak, és őt próbálják elkapni. Akinek sikerült, az lesz az új versenyző. A győztes a legtöbb időt versenyzői státuszban eltöltő pilóta. A másik újdonság a kiütéses üldözés nevet kapta, aminek keretében egy rendes futamon indulunk, ám minden körben az aktuális utolsó helyezett átáll a rend szolgálatába, és onnantól fogva csak (a többieket lökdösve) – pontokat

gyűjthet. Minden olyan eredményünket, amit rangsorolt meccseken érünk el, a rendszer hivatalos listákon tárolja. A teljesítményünket – másoké mellett –, mind a játékban, mind a játék oldalán lekérdezhetjük, és ha olyanok, másoknak el is dicsekedhetünk velük.

TAPASZTALATOK

Jót tett volna a többjátékos módnak, ha megfelelik egy szobalistával is, ugyanis ez valamiért kimaradt. Bár rákereshetünk barátainkra, üzeneteket is válthatunk velük, ha például egy kanyonpárbajban szeretnénk részt venni, ugyan nyithatunk szobát, de azt létrehozva csak a szerencsétől függ, hogy épp besorol-e mellénk valakit a gép, miközben lehet, hogy más szintén egymagában vár kihívóra. A gyors meccs menüpont alatt szintén teljesen véletlenszerűen csatlakoztat a rendszer egy aktív szobához, aminek a felállásába nemigen szólhatunk bele. Sirámainkat tetézték még a néha előforduló megszakadások, avagy az alkalomadtán igencsak érdekesen viselkedő fizikai modell is.

multiteszt

GRAFIKA	10
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Az XP-rendszer bevezetésével és a csak így megnyitható extrákkal próbálnak minket elcsábítani, de nem erre találták ki ezt a játékot. A beszélgetőszobák hiánya alapvető hiba, és a nem túl stabil rendszer is gyermekbetegségekről árulkodik.

RBALY

7.5

ÖSSZEGZÉS: A Carbon sokkal élvezetesebb egyedül játszva, mint multiban róva a köröket, PC-n legalábbis biztosan...

GÉPIGÉNY: P3 1.7 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 4.7 GB HDD

Keresd DVD-melléklettel a hírlapárusoknál!

[GONDOLATÉBRESZTŐ]

írta · Stöki

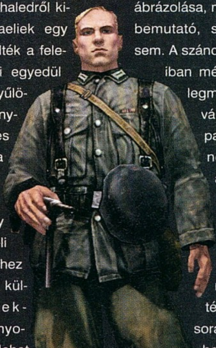
„De hát ez csak játék" – szoktuk mondani, amikor valaki túl komolyan vesz valamilyen szórakozást (mi általában Chrisnek mondjuk, amikor felvágni készül az ereit, mert 500 gaz helyett csak 490-et sikerül gyűjtenie az esti WoW-partira). Számítógépes játékot különösen nem érdemes komolyan venni – vagy mégis?

három évtizedes létezésük alatt a kereskedelmi játékszoftverek nem mindennapi sikertörténetet írtak (ezúttal hadd ne süssem el az analógiát a filmiparral). Ahogy nőtt a játékipar, úgy figyeltek fel rá egyre inkább más területek prominensei is. Először nyilvánvalóan a szórakoztatóipar egyéb ágai jutnak az ember eszébe, de az oktatás, a hadiipar, sőt, a politikai propaganda is felfedezte a játékokat, és komoly célokra használja őket. Remek példa a dán Serious Games Interactive cég, amely már nevében is jelzi, hogy ők bizony nem holmi önfeledt időűzésre alkalmas programokat fejlesztenek, hanem csakis komoly játékokat.

Ez a szemlélet nevetségesnek tűnhet, de csak első hallásra – ezek a szoftverek ugyanis emberi értékekre tanítanak és nevelhetnek, alkalmasint sokkal hatékonyabban, mint egy pedagógus.

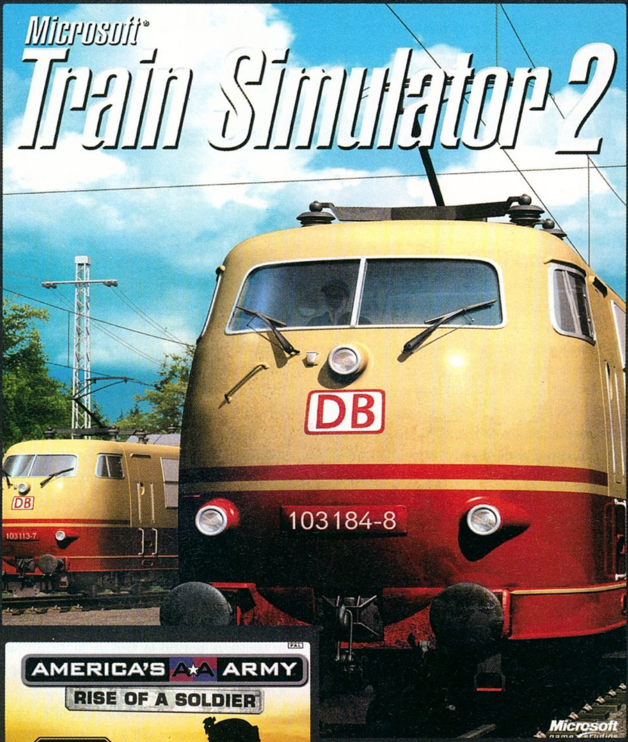
KELETEN A HELYZET VÁLTOZATLAN

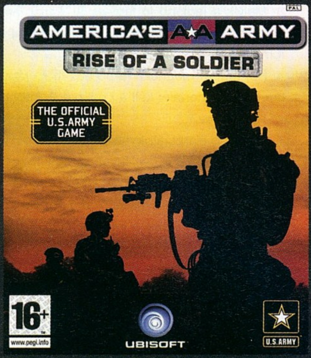
Az SGI jövő márciusban megjelenő, Global Conflicts: Palestine című játékának már a műfaja is különös: „first person talker". A programban a New York Times tudósítójaként kell helytállnunk a Közel-Keleten, ahol az izraeliek és a palesztinok szokás szerint nincsenek éppen jóban. Ebben az FPT-ben (mint a műfaj neve is mutatja) nem kapunk pisztolyokat és puskákat, egyetlen fegyverünk a szó. A leginkább a feleletválasztós-párbeszédes kalandjátékokra emlékeztető játékmenet során hősünk több háborús helyszínt is bejár, információkat gyűjt, és nem utolsósorban rádöbben, hogy a közel-keleti válság mennyire összetett. Példának okáért, az egyik pályán az izraeli védelmi erők elfognak, és láncra vernek egy palesztint, Khaledet, akinek az a bűne, hogy rakétákat találtak az otthonában. Ahogy jó újságíróként körbekérdezősködünk, és beférkőzünk mindenkinek a bizalmába, úgy bontakozik ki a morális szempontból egyáltalán nem egyszerű történet. Khaledről kiderül, hogy izraeliek egy tüntetésen megölték a feleségét, és a férfi egyedül neveli fiát. A fiú gyűlöli azokat, akik az anyját meggyilkolták, és vélhetően ő rejtette el a rakétákat, amikről Khaled semmit sem tudott. A játékos – aki ezúttal nem egy shotgun mögül szemléli a világot – ehhez hasonló küldetésekben nyomoz, lehet pártatlan, de állhat az izraeliek vagy a palesztinok oldalára is. A lényeg, hogy megismerje azt a világot, amely az újságok néhány mondatos híreiben szerepel, és megértse a térségben ütköző sokféle érdeket és motivációt. A készítők elsősorban 13-19 éves gyerekeknek szánják a Global Conflicts: Palestine-t, azt remélvén, hogy szívesebben és nyitottabban tanul és nevelődik a kamasz, ha korrekten modellezett, real-time játékhelyszíneken találkozik a tanulnivalóval.



LÁM, AZ ISZLÁM

Az év végén érkező PeaceMaker már inkább felnőtteknek szól. Ebben a körökre osztott, realisztikus háttérrel rendelkező stratégiában a palesztin vagy az izraeli miniszterelnöki székből szólhatunk majd bele a közel-keleti konfliktusba – és jöhetünk rá, hogy mennyire nehéz elkerülni egy háborút. Az előző számunkban már idézett Raph Koster játékipari guru szerint az ehhez hasonló, politikai üzenetet hordozó játékoknak inkább a figyelemfelkeltés a céljuk, mint a gazdasági siker. Ennek köszönhetően gyakran olyan szervezetek is támogatják ezeket a játékokat, akinek érdekükben állhat az üzenet terjesztése, urambocsá' elferdítése. Az America's Army sorozatot például az Egyesült Államok hadserege készíttette, éppen ezért nyilvánvalóan nem várható tőle a hadszínterek korrekt és kiegyensúlyozott ábrázolása, mint ahogy az izraeliek elleni harcot bemutató, szíriai fejlesztésű UnderSiege-től sem. A szándék, amely a Serious Games játékaiban még a nevelés volt, így aljasulhat a legmocskosabb politikai propagandává. Idén nyáron egy iráni fejlesztőcsapat jelentette be, hogy egy egyelőre név nélküli projekten dolgoznak, amelyben az iszlám hitű főhős gonosz amerikaiak ellen fog harcolni. Az alkotók nem felejtették el megemlíteni, hogy a program „méltó válasz lesz" a jenkik Kuma/War című játéksorozatára, amelyben a játékos valóban megtörtént küldetések során (pl. Szaddam elfogása) keserítheti meg az arabok életét. Az „islamogaming", vagyis az iszlám hitű országok egyre erősödő játékkultúrája egyébként nem új jelenség. Nagyjából 2001 óta készülnek ilyen





programok – míg mi a második világháborút játsszuk újra és újra stratégiáinkban, addig ők az 1982-es izraeli-libanoni háborút. A mezei játék akkor válik komollyá, amikor – olykor eléggé otromba – aktuálpolitikai üzenetek szövődnek a játékmenetbe. Ilyenkor a játék inkább beszűkült ideológiai párbeszéddé válik, de mondanom sem kell, hogy ez a műfaj is virágzik mind Amerikában, mind Izraelben, mind az iszlám országokban – és bizonyára a közel-keleti darázsfészken kívül is találnánk hasonló játékokat eredményező térségeket.

JÁTSZVA TANULNI

A humanitárius csoportok és a politika mellett természetesen az oktatásügy használja ki leginkább a komoly játékokban rejlő lehetőségeket. Szinte mindent tanítanak ma már játékokkal. A repülőgépek pilótáit régóta szimulátorokkal képzik ki, de az egyetemeken és a közép-, sőt, általános iskolákban is egyre több figyelmet követelnek ezek a programok. Az Amerikai Tudósok Szövetsége például egy roppant érdekes tanítószoftver elkészülését támogatja: Immune Attack című játékukban egy emberi szervezetbe került nanorobotot kell irányítani, és miközben a játékos megismeri a testét alkotó különböző sejteket, bacilusokkal és vírusokkal is meg kell küzdenie (honlap: www.fas.org/immuneattack). Hazai szakemberek máris az Immune Attack magyarításán gondolkoznak. Hasonló próbálkozásokat találhatunk a történelem, a fizika és a matematika tanításában is: létezik már Lewis és Clark nagy amerikai átkelését bemutató játékszoftver, de akár az ősrégi Atomixet is efféle programnak tekinthetjük (ennek a remek logikai játéknak köszönhetően tudom a mai napig, hogyan néz ki az etanolmolekula...). Hazánkban is egyre több helyen találkozhatunk tanító játékokkal. A Budapesti Műszaki Egyetem közlekedésmérnöki karán egy autentikus pilótafülkéből irányítható Boeing 737-szimulátor segít a hallgatóknak (a Microsoft Fight Simulator 2004 fut rajta; a hozzá vásárolt Budapest-kiegészítőben a játékos élethűen felszállhat Ferihegyről, és repülhet egyet a főváros felett). De létezik már olyan hazai fejlesztőcsapat is, amely kifejezetten ilyen játékokra szakosodott. A Huszár Games első játéka, az 1848 nevezetes szabadságharcunkat dolgozza fel egy Panzer General-klónban (a 48.sulinet.hu címről ingyen letölthető), következő programjuk, a Pro Libertate pedig az amerikai Függetlenségi Háborút és a Rákóczi vezette szabadságharcot mutatja be. Nem csoda, hogy a fejlesztők munkáját az Oktatási Minisztérium is támogatja.

Legyenek bár oktatási segédanyagok, jogvédők különc tiltakozásai vagy a politika eszközei, a komolyan vett játékok megjelenése és hódítása mindennél biztosabban jelzi, hogy a játékiparban lezárult egy szakasz. Tiz-tizenöt évvel ezelőtt még minden második szakmai publicisztika arról szólt, hogy mennyire gyerekcipőben jár a játékkultúra, mert a hardcore réteget leszámítva az emberek nem fogadják el a játékokat. Manapság az a legfelkapottabb téma, hogy az ipar hogyan, milyen területeken, milyen játékstílusokkal, esetleg milyen hardverekkel próbálja megfogni a játékokra rég nyitott tömeget. Ha úgy tetszik, felnőtt a Spectrum- és a Commodore-generáció – és ez jót tett a játékkultúrának.

Áraink bruttó árak.
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Egérpad Razer eXact Mat	9 265
Egér Logitech MX1000 Cordless laser	14 400
Egér Logitech MX Revolution	23 500
Headset Sennheiser PC110	3 400
Headset Sennheiser PC150	13 900
Headset Sennheiser PC160SK	19 500
Fejhallgató Sennheiser EH 150	5 500
Logitech Formula Force GP force feedback	16 100
Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel	28 900
Joystick Logitech WingMan Extreme 3D Pro	7 970
Joystick Saitek Cyborg EVO force	15 190
KVM Switch TrendNet TK-205i 2 portos	5 100
TV tuner AVerTV Hybrid+FM Cardbus	25 590
USB ház Conceptronic CHD3SIU (SATA és IDE)	11 500
Router SMC Barricade 7004VBR	6 600
Router SMC WBR14-G2 wireless 54Mbps	9 370

vándor computer

Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu

Játék mentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

ALONE IN THE DARK 4

Tisztelt PC Guru team!

Az Alone in the Dark-ban a könyvtárban mi a titkos ajtó kódja???

A választ előre is köszönöm: Gergő

A kettétépett fénykép hátoldalán lévő összeadás a titok nyitja: 3926. A falon lévő puzzlebe beillesztve a szobrot, a belső rekesz is megnyílik, ide pedig a torony távcsövével (1692) látott szám kell.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Hi!

Kéne egy kis segítség fiúk. Az emberes hadjárat 5. küldetésén vagyok elakadva. Olyan sok démon hős van, hogy nem tudom kit küldjek, Isabelát, vagy Godricot!?

Adok egy linket, az adott pálya magyar nyelvű leírásával (tinyurl.com/ubvpv), innen mazsolázhatsz tippeket...

Hello!

Nekem a Heroes 5-tel kapcsolatban lenne gondom. Az 1. küldetéssorozatban az 1. küldetésnél a Rebellion nevűnél ez az elsődleges cél, hogy: Capture the strongbow... Na most, odáig rendben van, hogy foglaljam el, de merre is van a térképen ez az akármi?

Fáradozásaitokat előre is köszönöm:

Richárd

Van egy kilátó a pályán, ha oda bemész, az megmutatja, hogy hol van Strongbow városa.

BROKEN SWORD 4

Elakadtam a Broken Sword TAOD-ban, ráadásul az elején, mikor kijutok a tetőre. Felmászok a létrán a toronyba, és valami láncot leengedek, utána nem tudok semmit csinálni..., kis angol tudásommal azt értem, hogy túl messze van neki a lánc.

Nem tudnál segíteni?

Előre is kösz...

A láncon használd a golfütőt, és mehetsz tovább.

TOCA RACE DRIVER 3

Kedves PC Guru!

A segítségeteket szeretném kérni valamiben! Nem tudjátok, honnan lehet letölteni a Toca Race Driver 100%-os mentését?

Előre is köszi!

Geri

A következő linken megtalálod: tinyurl.com/ydmbwh

MANHUNT

Hola PC Guru!

Nemrég megkaptam a Manhuntot, viszem is rendesen, de elakadtam! Annál a pályánál tartok, amikor csak egy kalapácsom, és egy téglám van, no meg három ellenség, akik folyamatosan újratermelődnek. Akárhogy likvidálom őket, nem nyílik ki a mentéshez vezető kapu.

Légyszi segítsetek!

Előre is köszi:

Zieg

Ha jól emlékszem, akkor az a feladat itt, hogy a kalapáccsal háromféle gyilkosságot produkálj: brutálist, „közepest", meg egy szimplát. Lopakodj mögéjük. Tartsd lenyomva a jobb egérgombot, és minél hosszabb ideig sikerül felkészülni (lenyomva tartani), úgy változik a célkereszt színe – fehér, sárga, piros – és lesz egyre brutálisabb a kivégzés.

F1GP4

Tisztelt PC Guru szerkesztősége!

Azt szeretném megkérdezni, hogy megvan-e Önöknek az F1GP4 id beállításai, mind időmérőre és versenyre egyaránt. Ha megvan, szeretném, ha elküldenék nekem azokat, vagy ha nincs, akkor legyenek szívesek útbaigazítást adni, hogy honnan lehet letölteni.

Köszönettel:

Csaba

A magyar nyelvű oldalak közül ide látogass el: tinyurl.com/y33jzk, itt a bal oldalon a letöltések/beállítások rovatot célozd. Érdemes még felkeresni a www.f1gp4.it linket is, komoly download szekciójuk van...

COSSACKS 2

Hi PC Guru!

A Cossacks 2-ben hogyan lehet elfoglalni a városon kívüli tanyákat (aranybánya, malom)?

Köszi

Kiküldesz egy izmosabb egységet, közvetlenül a központi épület (ha bányát foglalsz, akkor a bánya) mellé állsz velük, és szétkergeted, vagy lezúzod a milíciát. A lényeg, hogy mikor elfutnak/elfogynak, pont ott állj a centrum mellett.

FABLE

Hi PC Guru!

Lenne fél-tucat Fable-s kérdésem!

1. Hogy lehet hancúrozni és válni a feleséggel?
2. Melyik a legjobb jó ill. rossz varázslat?
3. Melyik a legjobb jó fegyver (íj, kard), amiért nem kell embert áldoznunk, illetve gonosz uralomra törni?
4. Hol tudom megnézni a pontos időt, vagy állandóan teleportálni kell a Lookout Pointban lévő napórához?
5. Nekem is elárulnátok, hogy hol találom meg a Treasure Clue-kat?
6. Léteznek Fable modok?

Előre is köszönöm a válaszokat, remélem, nem fárasztottalak le titeket a kérdéseimmel!

spyro

1a. A váláshoz idézném az egyik angolszász játékos módszerét: a; pofozd végig a falun, b; ne végy róla tudomást, c; a jelenlétében kezdj ki másokkal, és idd le magad, d; használd az evil arckifejezéseket, e; mészárolj előtte ártatlanokat, f; és végül ne feledd, bármikor kinyuvaszthatod a nyavalyást...

1b. A hancúrhoz vagy sok ajándék vagy magas karizma a kiindulás, aztán addig bájologj – mutogasd az izmaid, pózolj – amíg be nem „zöldül", akkor nyomj TAB-ot.

2. Ízlések és pofonok, szóval nálam a berserk jött be, de gyakorlatilag a kari beállítottságától függ, hogy merre keresgélj, pl. egy íjásznál a multi strike nem a legjobb választás...

3. Kardból a The Bereaver (Necropolis – Demon Door), illetve a Solus Greatsword (Bowerstone North – kereskedő), íjból pedig

az Arken's Crossbow (Darkwood Lake – 15 ezüstkulcsos láda).
4. Az abszolút pontos időt sehogy, némi tapasztalattal a nap állásából, vagy a minimap mellett a nap-hold állást szimbolizáló ikonról már hozzávetőlegesen meg lehet állapítani...
5. tinyurl.com/wl66v
6. Tudomásom szerint nincs.

Hello PC Guru!
A Fable-ben hol találom a Skorms Bow-t és a The Avenger-t?
Válaszotokat előre is köszönöm:
F.E.A.R.ER

Az Avenger Lost Bayben van egy kincses ládában, amelynek kinyitásához 30 ezüstkulcs kell. A Skorms Bow-t Darkwoodban keresd, emberáldozatot kell bemutatni érte a Chapel of Skorm-nál.

Sziasztok!
Egyetlen kérdésem lenne: A Fable-ben mit tartalmaz a 3. treasure clue? Ugyanis nem találok két bérgyilkost: Witchwood Cullis-ban és Knothole-ban.
Hűséges olvasótok: 7King Arthur

Idézem: "With your back to the Lake, walk into the light. Proceed no further when it's no longer in sight."

BET ON SOLDIER

Hy Guru !
Megvettem a mostani PC Gurut, aminek a Bet on Soldier a teljes játéka. A DVD-n van egy fehér csík, oda nem az install kód való? Mert ott semmi nincs.
Köszönettel
Hódos Tamás

A játékhoz nem szükséges telepítő kód. Az a csík előfizetői nyereményjáték miatt lett elhelyezve a korongon.

TOMB RAIDER LEGEND

Helló PC Guru Team!
Lenne egy kis gondom a Tomb Raider Legenddel. Nem tudom, melyik pályáról van szó, de annyi történik, hogy Amanda rám küld egy szörnyet és egy Tesla ágyúm van. Generátorok vannak és be is tudtam kapcsolni mind a 4-et. Ezek után lejön a plafonról négy nagy beton "valami". Itt elakadtam. Abban szeretném a segítségeteket kérni, hogy mondjátok meg, hogyan tudnám legyőzni a szörnyet vagy netán elmenekülni erről a helyről.
Segítségeteket előre is köszönöm!
Benny

A szörnyet nem lehet elpusztítani. Azt gondolom észrevetted, hogy két elektróda közé beterelve, egy időre kivonható a forgalomból. Nos, miután a négy kapcsolót körben bekapcsoltuk, leereszkedik négy gömb, és ezeket kell egy közös „áramkörbe" kapcsolni, hogy a Tesla-fegyver fölött lógó műtárgyat – a kard egy darabját – megszerezd. Tüntesd el a szörnyet, villámgyors lövésekkel pöcizd fel mindegyik lengő golyót a legfelső állásába, és ha a kör létrejött, ugorj ki a székből, majd a mágneses kötéllel a szék fölé célozva kapd le a kard darabját – kész, nincs harc, nincs sérülés, fél perc alatt meg lehet csinálni.

DUNGEON SIEGE 2

Hi!
A 4. Chaptersnél járok, a második feladatnál, ahol a kaput kellene kinyitattni, de nem tudom, hogy hogyan lehet. Légyszi segítsetek! Ha tudtok, mondhatnátok honlapot, ahonnan le lehet szedni a magyarosítást.
Kösz: Péter

Bevallom nem emlékszem erre a részre, ha csak ez nem az elven shrine-nal összefüggő probléma, ahol is egy titkos kapcsolót kell keresni. Ám, ha más jellegű a gond, akkor a dungeonsiege2.uw.hu oldalon találsz egy magyar nyelvű végigjátszást. Sajnos honosítás nincs a játékhoz, de szándék elvileg igen, így valamikor a nem túl közeli jövőben még lehet...

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Lenne pár kérdésem a Kotor-ral kapcsolatban. Az egyik, hogy meg lehet-e akadályozni, hogy Malak elfogja Bastilát? A másik, vissza lehet téríteni Bastilát a jó oldalra, vagy muszáj megölni? És az utolsó kérdés: Lesz-e Kotor3?
Előre is kösz.

Nem lehet megakadályozni, ez része a sztorinak, sőt az egyik legfontosabb része. Viszont át lehet téríteni. Én folyamatosan a lelkére beszéltem, és persze abszolút jó jellemű karakterrel voltam, így néhány ütés-váltás (ezt nem lehet kikerülni) után bevette a „jót". A harmadik rész nincs bejelentve, de mi biztosak vagyunk benne, hogy előbb-utóbb elkezdik készíteni.

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Kedves pécéguru!
Valaki meg tudná mondani, hogy hogyan kell autókat betenni a GTA San Andreasba?
Köszi! Márton

A meglévő modelleket lehet cserélni újakra. Ehhez szükség van az IMG Tool nevű eszközre, a gtasafaq.uw.hu/ oldalon mind a módszer, mind az előbb említett fájl megtalálható.

JAMES BOND NIGHTFIRE

Lenne egy kérésem, a James Bond Nightfire telepítő kódját meg tudnátok adni? Elveszítettem, most költöztem, a papírja eltűnt valahova, és fontos lenne!

Sajnos ilyen ügyekben nem tudunk segíteni, de ha valóban eredeti játékról van szó, akkor az Electronic Arts supportjánál kellene bepróbálkozni...

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

Tisztelt PC Guru!
Elakadtam az Episode One-ban, az Exit 17-es szinten, amikor átengedem Alyxet a kapun. Jön egy óriási robot, és nem tudom eliminálni. Próbáltam aknával, körülnéztem mindenhol, de nem tudtam meg, hogyan lehet elintézni.
Előre is köszönöm a segítséget!

Csak rakétavetővel lehet elintézni az öreget, ehhez pedig jó sokat kell majd ugrándoznod a konténereken. Amikor felérsz a túloldalon levő kis platformra, ott találsz bőven municiót, és jó rálátásod lesz a Striderre...

írta · Stóki

[NOSZTALGURU]

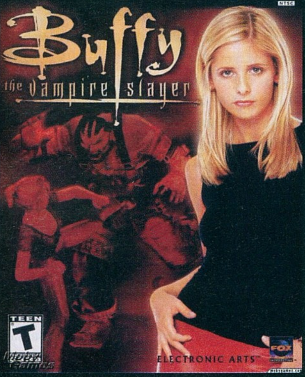
A **mióta a játékipar létezik, képviselői igencsak előszeretettel dolgoznak fel sikeres, vagy legalábbis ismert névvel rendelkező filmeket és tévésorozatokat. A Született feleségek e számunkban tesztelt átiratának apropóján utóbbiak között néztünk körül, de többnyire feledhető tucatjátékokat találtunk. Néhányukra azért talán mégis megéri emlékezni...**

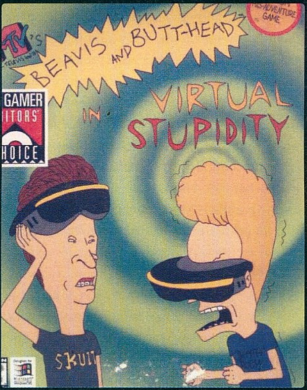
Ezzel játszottunk...

...5 éve:

Buffy the Vampire Slayer

A dögös vámpírvadász lány Joss Whedon legsikeresebb teremtménye (az úriember jegyzi az Angel és a zseniális Firefly sorozatokat is), nem csoda, hogy akciójáték készült belőle. Öt évvel ezelőtt már játszhattunk a program első demójával, megcsodálhattuk a remek animációkat és vérfröccsenésekben nem szűkölködő kombókat, nem is beszélve a szépen modellezett környezetről. Voltak ugyan hibái is a Buffynak (mindenekelőtt a túl gyakran ismétlődő hangok és a gyenge sztori), de ezzel együtt korrekt, odafigyeléssel elkészített átirat volt, amivel a whedonisták és a Blood Omen-klónok rajongói egyaránt elégedettek lehettek.





...10 éve:

MTV's beavis and Butt-Head in Virtual Stupidity

Az idén 25. születésnapját ünneplő MTV (nem a magyar királyi, hanem a Music Television) legismertebb arcai kétségtelenül a két rajzolt suttyó, Beavis és Butt-Head. Főszereplésükkel igen gyatra játékok készültek, amelyek inkább a primitívségre, mint a játékmenetre koncentráltak (és míg ez rajzfilmen működött, játékban nem). Közülük egyedül a Virtual Stupidity emelkedik ki, amely egy meglepően jó és hangulatos point-n-click kalandjáték volt. A sztori szerint Beavisék Todd bandájához próbáltak csatlakozni, és ezt mindenféle csínytevésekkel (néhol már inkább bűncselekményekkel) kellett kiérdemelniük. A programban gyökérkedő minijátékok is helyet kaptak, amelyekben a játékosnak hol hangyákat kellett pirítani egy nagyítóval, hol a tetőről kellett köpködni az utcára. Ismerek olyan arcot, akinek ez utóbbi máig kedvenc programja.

...15 éve:

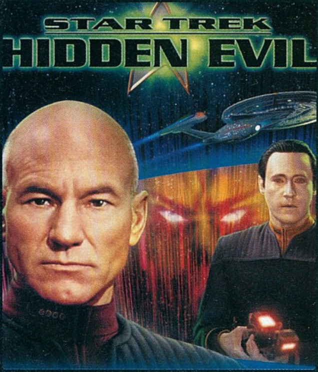
The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants

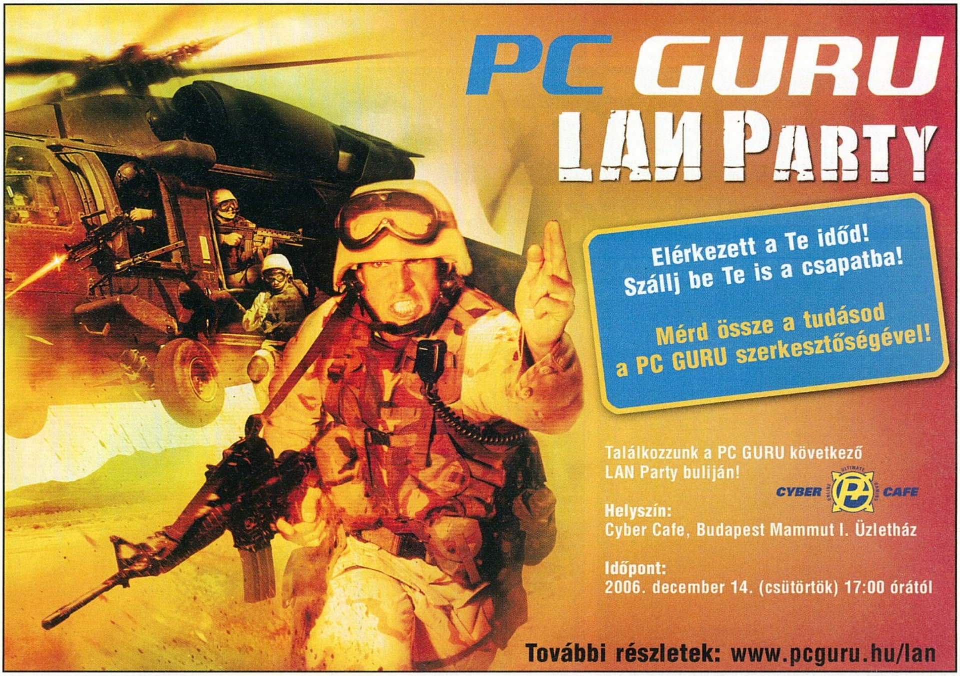
Ha már a suttyó rajzfilmeknél tartunk, ejtsünk szót a Simpson családról. A neveletlen kölyökkel és egyszerű gondolkodású apával súlyosbított família 1991-ben indult útjára számítógépen, olykor egész pofás játékokban (ezek közül talán a Hit & Run a legjobb). Bemutatkozásuk, a Bart vs. The Space Mutants átlagos ügyességi mászkálós program volt, amelyben Bartnak űrlényektől kellett megmentenie Springfieldet. A játék szépen hozta a sorozat poénjait és karaktereit, de túlságosan lineáris volt, és a grafikusok sem erőltették meg magukat. Igazából csak a tévés változat rajongói tudták értékelni, ők viszont sikerre vitték a programot – nem kevesebb, mint tíz platformon jelent meg, és megmutatta, hogy a játékipar számára is van fantázia a licencben.

...20 éve:

Star Trek: The Promethean Prophecy

A Star Trek évadjai már húsz évvel ezelőtt is inspirálóan hatottak a játékiparra, ekkor jelent meg a sorozat első konverziója, a The Promethean Prophecy. A C64-en, Apple II-n és PC-n debütáló program már megjelenésekor idejétmúlt volt, ugyanis a szöveges kalandjáték műfajában próbált nagyot alkotni, 1986-ban pedig már képeket is vártunk volna a duma mellé. Ezt a negatívumot azonban szinte teljesen elfeledtette a regényírói igényességgel elkészített cselekmény. A játékosok remek leírásokat olvasva élhették bele magukat Kirk kapitány és legénysége kalandjaiba. A nehézségi szint viszont nem volt jól eltalálva: a játékos olykor szinte megfejthetetlen fejtörőket kapott, ezért csak az igazán keményvonalas trekkie-k élvezték igazán.




PC GURU
LAN PARTY
Elérkezett a Te időd!
Szállj be Te is a csapatba!
Mérd össze a tudásod
a PC GURU szerkesztőségével!
Találkozzunk a PC GURU következő
LAN Party buliján!
CYBER CAFE
Helyszín:
Cyber Cafe, Budapest Mammut I. Üzletház
Időpont:
2006. december 14. (csütörtök) 17:00 órától
További részletek: www.pcguru.hu/lan

Megújult a
PC GURU
ONLINE
www.pcguru.hu
Indul a teljes interaktivitás!
• megújuló arculat és tartalom
• naponta frissülő hírek
• játéktesztek, játékadatbázis
• letöltések (patchek, kiegészítők, demók)
• fórumok, kommentezhető hírek
• az előfizetők részére további exluzív tartalmak
Ne maradj le!
4v4 Focikupa

Optimus

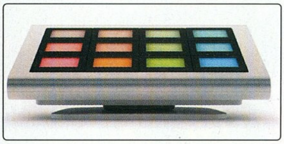
Upravlator

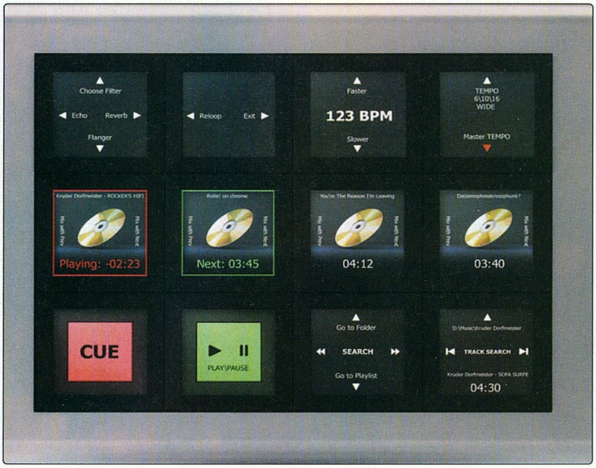
írta · *Galopp, Kremo*

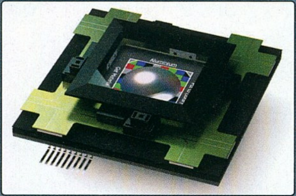
A világhírű Art Lebedev Studio fejlesztésiről már többször beszámoltunk, így hírt adtunk az eddig megjelent sajátos kialakítású Optimus billentyűzeteikről is. A termékcsalád újabb taggal fog bővülni, de erre még közel egy évet várnia kell a leendő vásárlóknak, mivel a legutóbb bejelentett Upravlator kereskedelmi forgalomban előreláthatólag csak 2007 második felében fog megjelenni. A Optimus billentyűzetek sajátossága, hogy a gombok mögött OLED kijelzők találhatók, amelyek nemcsak statikus ábrákat, de animációkat is képesek megjeleníteni. Ebből következik, hogy az egyes gombok funkciója sem rögzített, hanem folyamatos változhat, összhangban a mögötte található kijelzőn éppen megjelenő tartalommal.

A most nyilvánosságra hozott adatok szerint az Upravlator egy 10,8 colos, 800x600 pixeles kijelzővel bír majd, ellentétben a korábbi modellekkel, ahol minden gombnak saját kis kijelzője volt. Az új beviteli eszközön négy oszlopban és három sorban helyezkedik el a 12 nyomógomb. Ez önmagában kevésnek tűnhet, de ha hozzávesszük, hogy mindegyik nyomógomb öt funkcióval (külön nyomható meg a gombok alja, teteje, bal, illetve jobb oldala, valamint egyszerre mind a négy érintkező) rendelkezik, ráadásul ezek a funkciók az alkalmazástól függően változhatnak, máris nagyobb távlatok látszanak a leendő felhasználás terén. Tervezői elsősorban a hang-, kép- és videoszerkesztők számára látnak fantáziát benne.

Az eszköz a gépünk másodlagos VGA kimenetére csatlakozik, így tudja megjeleníteni a gombok hátterét, emellett a gombnyomások továbbításához egy USB csatlakozóra is szükség van. Támogatott operációs rendszerek: Windows és Mac OS X.

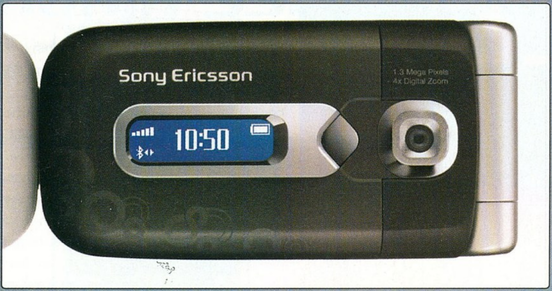






Az Upravlator nyomógombjának felépítése

Sony Ericsson Z558



Nem sokkal bejelentése után a gyártó ígéretét beváltva piacra dobta új kagylóforma telefonját, a Z558i-t, mely olyannyira a Z550i hagyományait folytatja, hogy szinte egy az egyben meg is egyezik vele. Ez a készülék hozott egy olyan újdonságot, mely eddig a Sony Ericssonnál csak a felső-kategóriás Symbian operációs rendszerű telefonjaiban fordult csak elő – mégpedig az érintésérzékeny fóliával szerelt kijelzőt. Vagyis a távbeszélőnket kinyitva a 262144 színű, 176x220pixel felbontású kijelzőt már nem csak kimeneti eszköznek használhatjuk. Ha kedvünk tartja, immár nem kell használnunk a billentyűzetet, hanem egyszerűen a kijelzőre „firkálgatva" írhatjuk meg sms-ünket, vagy jegyzetelhetünk – mivel az érintőképernyő mellé kézírásfelismerés is jár. Ezen kívül egy erősen átlagos készüléket kapunk a 279 dollárnyi (~56ezer forint) pénzünkért. Külső kijelzője Monochrome STN rendszerű, és 128x36 pixel felbontású, kamerája 1,3 megapixeles 4X digitális zoommal. Belső memóriája 18MB, mely Memory Stick Micro kártyával bővíthető. 3G-t és infrát nem tartalmaz, de GPRS-t, és Bluetooth-ot igen. S természetesen van benne médialejátszó, mellyel MP3-akat vagy sztereó FM rádiót is hallgathatunk. A telefon 92.5 g-os tömegéhez 87.5 x 45.5 x 20.5 mm-es méret társul.

MSI m670 Mega Book

Az MSI új notebookjának érdekessége, hogy teljes értékű billentyűzettel rendelkezik, vagyis az asztali számítógépek tasztatúrájánál megszokott numerikus padot is tartalmazza. Az M670 az AMD Turion®64 X2 architektúrát képviseli, a maga dupla magos processzorával. Ez a CPU teljes támogatást biztosít a 64 bites alkalmazások futtatásához, beleértve például a Microsoft új operációs rendszerét a Vistát is. A kijelzője 15,4 hüvelyk átlójú, wide-screen kivitelű, vagyis a megszokott 4:3 as helyett 16:9-es képaránnyal rendelkezik. Videó kimenettel is felszerelték, mely monitorhoz és projectorhoz is képes egyszerre jelet szolgáltatni. Az MSI által ACS (Advanced Cooling System = Továbbfejlesztett Hűtési Rendszer) névre keresztelt hűtésnek köszönhetően a rendszer képes alacsony hőmérsékleten maradni, amely igen optimális működést biztosít hosszabb idejű felhasználás esetén is. Az M670-ből nem hiányzik a wireless, azaz vezeték nélküli technológia sem. Támogatja a 802.11b/g WI-FI protokollokat, illetve a bluetooth-t is, lehetőséget teremtve a csatlakozásra headsethez, PDA-hoz vagy GPS modulhoz is. A beépített memóriákról nincs pontos információ, így egyelőre nem tudni mi lesz a winchester és a RAM mérete az alapfelszerelésben. Ebből következően a pontos árról vagy megjelenésről sem tudni még konkrétumokat.

Az MSI noteszgépe külön numerikus billentyűzettel is rendelkezik.

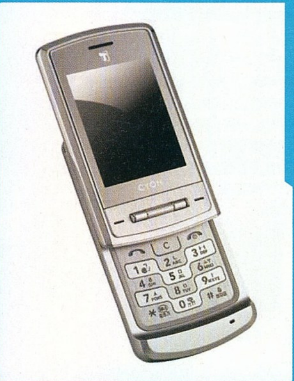
LG KE600

A készülék egy háromsávos GSM, class 10-es GPRS és EDGE képes mobil. A kijelzője 240 x 320 pixeles és 262 ezer szint képes megjeleníteni. A korditvatnak megfelelően a digitális fényképező sem maradt ki, ezzel maximum 1600x1200 pixel méretű képek készíthetőek. A fényképező rendelkezik vakuval, optikája autofókuszos. A mérlegen 90 grammot nyomó csúszkamobil méretei 95 x 46 x 9.9 mm. A 70 megás belső memóriája tovább bővíthető microSD memóriakártyákkal, melyből jelenleg 2 GB-os a legnagyobb. A mobil wap2.0 és xHTML kompatibilis. Került bele FM rádió, mely megfelelő füles segítségével sztereóban is képes megszólalni. Kedvenc zenéinket mp3 vagy AAC formátumban érdemes tárolni a készüléken, mivel ezeket ismeri a KE600. Az elengedhetetlen Java futtatókörnyezet MIDP 2.0-s alkalmazásokat kezel, kommunikációs eszközként bluetooth áll rendelkezésre, infra viszont nem került a mobilba. Magyarországon 2007-től lesz felelhető a készülék.

LG Shine

Az LG új készüléke a Shine nevet kapta a keresztelőn, emellett KV4200, LV4200 vagy SV420 neveken is jó eséllyel találkozhatunk majd vele. Az LG bejelentése alapján a Shine a Black Label néven futó immáron sorozatnak nevezhető széria második tagja. Legfőbb ismertetője, hogy a készülékház nagyon szépen megmunkált, kiváló minőségű rozsdamentes acélból készült. Azt azonban egyelőre nem tudni, hogy ez a választás mennyire befolyásolja a készülék összsúlyát, mivel nem minden információ áll jelenleg rendelkezésre a Shine-nal kapcsolatban. Ami azonban már biztos, hogy a kijelzője 2,2 hüvelyk átlójú és 240 x 320 pixel felbontású, mely bizonyos esetekben, mint a fényképezés, vagy mint a videólejátszás, fektetett módban is használható. A Schneider Kreuznach optikás, maximum 2 megapixeles képek készítésére alkalmas fényképezője vakut is kapott. Belső memóriából csak az extrém méretekre vágyóknál lehet hiányérzete a Shine használatakor, ugyanis alapból 1 GB memória került a készülékbe. Így a memória bővítése nélkül is könnyedén magunkkal vihetjük kedvenc mp3ainkat és videóinkat. Az, hogy bővíthető lesz-e egyáltalán, és ha igen, milyen memóriatípussal, azt egyelőre nem tudni, de reméljük az lesz. Annak ellenére, hogy Koreában már forgalmazzák ezt a modellt, itt Európában csak 2007-ben várható a boltokba kerülése.

A Shine burkolata rozsdamentes acélból készült.



NOKIA 5500 Sport

A ráncfelvarrások időszakát éljük, ami a mobiltelefóniában is meglehetősen szembeötlő, e téren a Nokia is beállt a sorba. Kiadta ugyanis a Nokia 5500 Sport Edition újabb, némi fantáziahiányra utaló Nokia 5500 Sport Music Edition elnevezéssel futó változatát. Ez a név mindamellett nagyon is találó, hiszen miért ne mondhatnánk egy telefonra, mely ütés-, por-, és cseppálló, hogy sportolás közbeni kapcsolattartásra megfelelő. Pláne, ha csukló/kar/derékpánttal és kerékpáros tartóval is kiegészítik. Így már valóban besorolható a Nokia „aktív" készülékei közé. S akkor még nem említettük a telefon alapszolgáltatásai között található lépésszámlálóval kombinált sebességmérőt és a különböző mozgásfajták alapján az elégetett kalóriát kiszámoló kalkulátort. Kivitelezés tekintetében a korábbi strapabíró telefonokhoz hasonlóan most is rozsdamentes acél és gumi kombinációjával, szintbe süllyesztett gombokkal és elfedett csatlakozókkal találkozunk. Újdonságként a készülék szolgáltatásait gyarapítja egy automata üzenetfelolvasó lehetőség, hogy a sportolást ne kelljen esetleg egy fontos beérkezett sms miatt félbeszakítani. A kisokos nevében szereplő zenei utalást azért kaphatta meg, mert alapfelszereltségként kapunk hozzá 512MB-os microSD memóriakártyát, valamint egy ergonómikus sportfülhallgatót is, hogy még zavartalanabbul sportolhassunk.

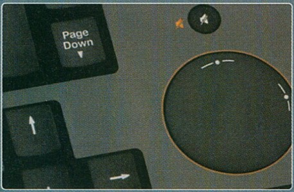
Logitech X-540

A Elsősorban a játékosoknak szánja az új megfizethető árú sorrund hangzást biztosító hangszóró rendszerét a Logitech, mely az X-540 nevet kapta. Ez az újdonság két fontos problémát is kiküszöböl. Az egyik a középső hangszóró elhelyezése. Biztos van, aki már tapasztalta, hogy a lapos monitorának tetején nem áll meg a hangszóró úgy, mint a CRT monitorok esetén. A probléma megoldására készítette a Logitech az úgynevezett monitor-klippet a középső hangszóróhoz, mely teljesen stabil tartást biztosít, CRT monitorokhoz pedig állványként is használható. A másik probléma az igazi sorrund hangzás. Nagyon sok hanganyag kétcsatornásként van kódolva, így az nem tudja kihasználni az 5.1-es rendszerek adta lehetőségeket. Az sorrund technológiával készült, melynek köszönhetően úgy osztja el a kétcsatornás jelet, hogy az az 5.1-es hangrendszeren sem okoz minőségromlást, de egyben ki is használja a sorrund hang adta lehetőségeket. A matrix funkció természetesen vezérelhető, mely a megszokott középkonzolos hangerő gomb mellé került. A hangszóró rendszer teljes teljesítménye 70 watt. A mélynyomót equalizerrel is ellátták, a minimális torzítás mellett elérhető maximális basszus érdekében. A szatelitek hangszóróit fémrácsokkal védik, a mélynyomóba egy lefelé irányított hangszórót terveztek. A kényelmesen elérhető fülhallgató kimenetét szintén a központi kezelőfelületen helyezték el. Európai ára 100 euró alatti lesz.

A Logitech új szettjének középső hangszórója különleges rögzítőt kapott.

LOGITECH diNovo Edge

A Logitech első tölthető akkumulátorral ellátott, vezeték nélküli billentyűzetét egyetlen áttetsző plexidarabból vágják ki lézersugárral, majd egy polírozott alumínium keretbe ültetik. Az igen mutatós eszköz formavilágát erősíti a meglepően kevés nyomógomb is. Ezekből olyannyira kevés van, hogy a teljes numerikus blokk hiányzik a klaviatúráról. Van helyette azonban más, vegyük például a PerfectStroke elnevezésű felfüggesztő-mechanikát, mely segítségével az egyes gombok bármely részét nyomjuk is, mindig azonos erőt kell kifejtenünk egy karakter beviteléhez, ez a hosszantartó gépelést teszi sokkal könnyebbé.



A zoom gombok mellett a jó öreg Windows billentyű sem hiányozhat.

Mindenképp szót kell ejtenünk még a billentyűzet jobb oldalán található érintésérzékeny navigációs eszközről, a TouchDisc-ről, melylyel a főbb egérfunkciókat a tasztatúráról is elérhetjük. Ha kell, görgethetünk, ha kell, egérkurzort mozgathatunk. Mindemellett eszközünkön található egy ugyancsak érintéssel működő hangerőszabályzó csúszka is, valamint három, kizárólag zoomolási funkciókat ellátó gomb.

A billentyűzet külön érdekessége, hogy az egyes gombok speciális funkciói jelölésére szolgáló piktogramok csak a narancsos háttérvilágítás bekapcsolásával tűnnek elő, egyébként rejtve maradnak. A Logitech diNovo Edge billentyűzet az Egyesült Államokban és Európában is novembertől kezdve lesz kapható. Javasolt fogyasztói ára Európában 200 euró, magyarországi ára még nem ismert.

mw221u ASUS

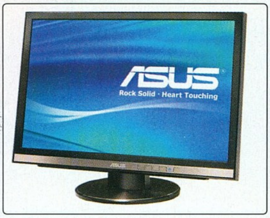
Az Asus megújította kijelzőinek választékát, és ezen új választék legfelső helyén a MW221U típusjelű megjelenítője trónol. A monitor 22 colos, ami bizony nem kicsi – főleg egy otthoni felhasználónak. A vérbeli játékosok máris joggal fenhetik rá a fogukat...

A csábító műszaki jellemzők között megtalálható az 1680x1050-es felbontás, ami az WSXGA+ szabványnak felel meg. A sorok és oszlopok számából látható, hogy egy szélesvásznú megjelenítőről van szó, és az is kiszámolható, hogy a képtartomány így 27 százalékkal lesz szélesebb, mint egy szabvány 19 colos változat esetében. További jellemzőként említhetjük a 2 ms-os grey-to-grey válaszidőt, amit a tervezők a Trace Free technológia segítségével értek el.

A monitor analóg (D-sub) és High-Bandwidth Digital Content Protection-t (HDCP) támogató DVI-bemenettel is rendelkezik.

Az új család minden tagjában megtalálható még a Splendid funkció, amely öt előre definiált, különböző alkalmazásokhoz optimalizált profilt is rendelkezésre bocsát, ezenkívül az emberi bőr színének megjelenítését három fokozatban lehet módosítani.

A 300 cd/m2 fényerejű, 700:1 kontrasztarányú 170° függőleges és 160° vízszintes látószöggel rendelkező kijelző alapfelszereléseként tartalmaz webkamerát, és 2x1W teljesítményű hangszórókat.



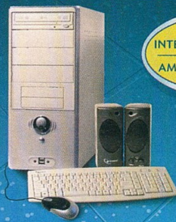
www.aqua.hu

A számítástechnika univerzuma

AQUA computer

Téli PC akciók az AQUA COMPUTERNÉL INTEL és AMD platformra

AQUA family (Az egész család barátja...)



INTEL

ASROCK P4 alaplap (i865 chipset, socket 478)
INTEL P4 3 GHz processzor + hűtő (socket 478, 1MB cache)
512MB DDR memória (400 MHz)
160 GB merevlemez (8MB cache, 7200 rpm, S-ATA)
INNO3D GeForce 7300GT VGA vezérlő (256MB, TV/DVI, AGP)
16x +/- Dual Layer DVD író
LINKWORLD ATX MIDI ház (4x 5,25", 4x 3.5" férőhely, USB kimenet, 400 Watt tápegység)
PS2 magyar billentyűzet és optikai egér
Sztereo hangfal pár

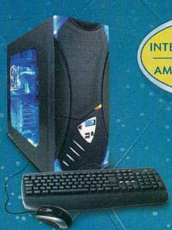
bruttó
INTEL 120 000 Ft
AMD 115 000 Ft

Hitelajánlatunk 24 havi részletre:
INTEL Előleg: 0% 6 900 Ft/hó
AMD Előleg: 0% 6 600 Ft/hó

AMD

ASROCK AMD64 alaplap (K8T890 chipset, socket AM2)
AMD SEMPRON 3400+ processzor + hűtő (2000 MHz, 256k cache, socket AM2)
512MB DDR-II memória (667 MHz)
160 GB merevlemez (8MB cache, 7200 rpm, S-ATA)
ASUS GeForce 7300GT VGA vezérlő (256MB, TV/DVI, PCI Express)
16x +/- Dual Layer DVD író
LINKWORLD ATX MIDI ház (4x 5,25", 4x 3.5" férőhely, USB kimenet, 400 Watt tápegység)
PS2 magyar billentyűzet és optikai egér
Sztereo hangfal pár

AQUA gamer (Extrém játékfüggőknek...)



INTEL

GIGABYTE P4 alaplap (i945 chipset, socket 775)
INTEL P4 3.0 GHz processzor + hűtő (socket 775, 1MB cache)
1 GB (2x 512MB) DDR-II memória (667 MHz)
160 GB merevlemez (8MB cache, 7200 rpm, S-ATA)
GIGABYTE GeForce 7600GT VGA vezérlő (256MB, TV/DVI, PCI Express)
16x +/- Dual Layer DVD író
EUROCASE ATX MIDI ház (4x 5,25", 4x 3.5" férőhely, USB kimenet, 450 Watt tápegység)
PS2 magyar billentyűzet és optikai egér

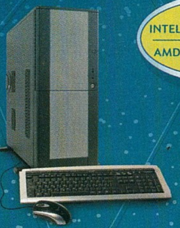
bruttó
INTEL 162 500 Ft
AMD 179 500 Ft

Hitelajánlatunk 24 havi részletre:
INTEL Előleg: 0% 9 250 Ft/hó
AMD Előleg: 0% 10 200 Ft/hó

AMD

ASUS AMD64 alaplap (nForce570 chipset, socket AM2)
AMD ATHLON64 3800+ processzor (2400 MHz)
1 GB (2x 512MB) DDR-II memória (667 MHz)
160 GB merevlemez (8MB cache, 7200 rpm, S-ATA
INNO3D GeForce 7600GT VGA vezérlő (256MB, TV/DVI, PCI Express)
16x +/- Dual Layer DVD író
ASPIRE X-PLORER ATX MIDI ház (4x 5,25", 4x 3.5" férőhely, USB kimenet, 650 Watt tápegység)
PS2 magyar billentyűzet és optikai egér

AQUA revolution (Az igazán profiknak...)



INTEL

ASUS P4 alaplap (i965 chipset, socket 775)
INTEL CORE2 DUO 1.8 GHz processzor + hűtő (socket 775, 2MB cache)
1GB (2x 512MB) DDR-II memória (800 MHz)
250 GB merevlemez (8MB cache, 7200 rpm, S-ATA)
GIGABYTE GeForce 7600GT VGA vezérlő (256MB, TV/DVI, PCI Express)
16x +/- Dual Layer DVD író
CHIEFTEC ATX MIDI ház (4x 5,25", 4x 3.5" férőhely, USB kimenet, 400 Watt tápegység)
PS2 magyar billentyűzet és optikai egér

bruttó
INTEL 225 500 Ft
AMD 223 500 Ft

Hitelajánlatunk 24 havi részletre:
INTEL Előleg: 20% 10 300 Ft/hó
AMD Előleg: 20% 10 200 Ft/hó

AMD

ASUS AMD64 alaplap (nForce570 chipset, socket AM2)
AMD ATHLON64 X2 Dual-Core 4200+ processzor
1GB (2x 512MB) DDR-II memória (800 MHz)
250 GB merevlemez (8MB cache, 7200 rpm, S-ATA
GIGABYTE GeForce 7600GT VGA vezérlő (256MB, TV/DVI, PCI Express)
16x +/- Dual Layer DVD író
ANTEC SONATA ATX MIDI ház (4x 5,25", 4x 3.5" férőhely, USB kimenet, 400 Watt tápegység)
PS2 magyar billentyűzet és optikai egér

Opciós monitor ajánlatunk: 17"-os TFT monitorok már bruttó 44 000 Ft-tól!

Év végéig minden megrendelt PC-hez ajándék USB PEN DRIVE!

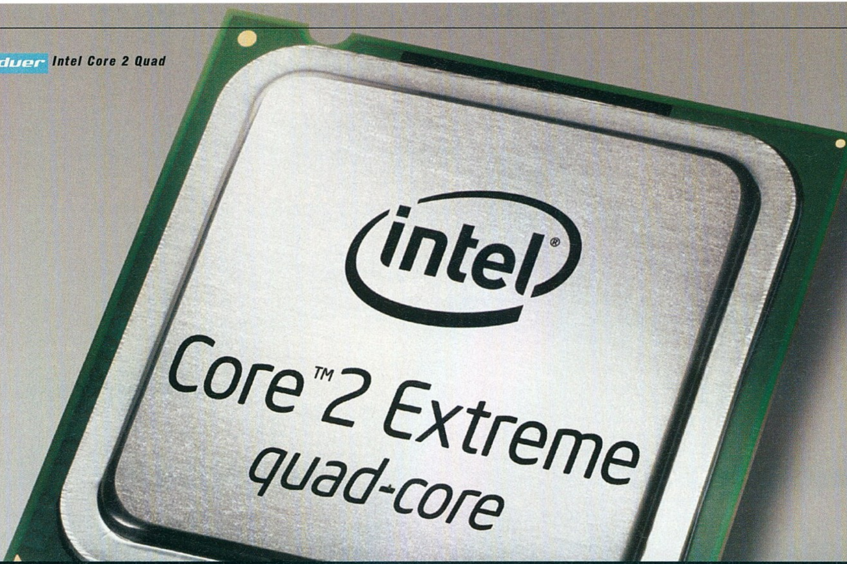
EXTRA AJÁNDÉK A KÉSZLET EREJÉIG!
Bármelyik fenti konfiguráció megvásárlása esetén a következő ajándékok közül választhat: AQUA esernyő, AQUA póló, jégkaparó

SULINET PC-k és notebookok készletről!

Ne szalassza el az utolsó lehetőséget a kedvezmény igénybevételére! Kérje részletes árlistánkat, illetve hívja közvetlen telefonszámunkat! információs vonal: +36 (1) 413-0228

Sulinet expressz

Az összeállítások tájékoztató jellegűek, bármilyen változtatás megoldható!
A legfrissebb teljes árlistánkat weboldalunkon tekintheti meg



Intel Core 2 Quad

CPU 4WD

irta · martinm

Még el sem felejtettük a Core 2 Duo meggyőző piacra lépését, máris megérkezett a 4 magos Quad modell. De kinek van erre szüksége 2006 végén és kihasználhatjuk-e egyáltalán az elméletileg megduplázott teljesítményt?

A nehézkesen és rohamléptekben kifejlesztett, majd felemás „sikereket" aratott Pentium D-k után pontosan arra volt szüksége az Intelnek, ami idén nyáron a Core 2 Duo képében megérkezett. A Core 2 Duók mind teljesítmény, mind szolgáltatások és fogyasztás terén egyértelműen bebizonyították, ők a legjobbak a piacon és az AMD nem érhet fel hozzájuk (egyelőre). Erre persze az OEM-ek is rájöttek, és az Intel hatalmas gyártókapacitása sem volt elég ahhoz, hogy elegendő CPU-t gyártsanak a végfelhasználóknak is. Szerencsére ez hamar megoldódott, és bár a Core 2 Duók ára továbbra sem nevezhető pénztárcabarátnak (tekintsünk most el az egekbe húzott E6300-tól), már bárki beszerezheti a családi kassza által engedélyezett modellt.

Az Intel azonban nem akart megállni ennél a mérföldkőnél, és rögtön alkalmazta a Pentium D-k esetében bevált trükköt, ami roppant egyszerű: vegyél két Core 2 Duo magot, pakold őket egyetlen tokba és voilá, készen is van a világ első x86-os Quad core CPU-ja. A magok többszörözése beleillik az Intel évekkel ezelőtt megkezdett marketing-hadjáratába, melynek célja mind a mai napig, hogy a felhasználókat átnevelje a „Hány MHz-es a processzorod?" hozzáállásról a „Hány magos a processzorod?" szemléletre. Vagyis igyekeznek a fejünkbe döngölni, hogy a párhuzamos végrehajtásból sokkal több hasznunk származik, mint a magas órajelekből. Ez azonban csak részben igaz, és csak azért részben, mert míg a magas órajel egy nyers teljesítménynövelő (IPC – Instructions Per Clock legegyszerűbb növelése) tényező, addig a párhuzamosítás komoly munkával jár a hardver-, de még inkább a szoftverfejlesztők számára.

NÉGYEN EGY TOKBAN

A külön szilícium lapkák egy tokba pakolása leginkább a gyártástechnológia miatt lényeges, hiszen ezzel rengeteg pénz spórolható meg az előállítás során. Sajnos ez egyelőre 2006-ban nem jelenti azt, hogy a Kentsfield kódnevű Quad Core rögtön elérhető közelségbe kerül a végfelhasználók számára is, hiszen az Extreme széria legújabb tagja a szokásoknak megfelelően 1000 dolláros induló árcédulát visel. Ugyanakkor több hátulütő is van a teljesítmény tekintetében. A Core 2 Quad QX6700 így tehát 2 darab egyforma, már jól ismert Core 2 Duo magot tartalmaz egy tokban, amik osztoznak az 1066MHz-es processzoroldali buszon és egyenként 4MB-os L2 gyorsítótáruk is csak ezen keresztül tartja a kapcsolatot. A logikusan nagyobb áramfelvétel és melegedés, na meg a gyártás során szükséges válogatás miatt az órajeleket is csökkentette az Intel az E6700-zal megegyező 2,66GHz-re, ám a QX6700 így is 130Wattos TDP-t kapott, ami az asztali Intel CPU-k felső határa. A kompatibilitás nem okozhat különösebb gondot az új LGA775-ös CPU-nál, amelyik alaplap támogatja a Core 2 Duót, jó eséllyel a Core 2 Quaddal is elboldogul. Ez persze nem törvényszerű, ezért minden esetben szükséges a hivatalos támogatás és persze egy BIOS frissítés is. A chipkészletek közül így a 975X, a 965 és talán néhány P945 alkalmas Quad CPU fogadására, valamint az nVidia istállójából a legújabb nForce 680i és 650i modellek.

INFO:

IAsus P5B Deluxe alaplap (0711-es BIOS), 2x512MB Corsair PC8000UL DDR2-SDRAM memóriamodulok DDR2-800 (4-4-4-12) időzítéssel, ATI Radeon X1900XTX videokártya, Samsung SP2504C 250 GB-os, SATA merevlemez, Coolink AP550X tápegység és gyári Intel CPU hűtő. Microsoft Windows XP SP2, Intel 8.0.1.1002, ATI Catalyst 6.9, DirectX 9.0c.

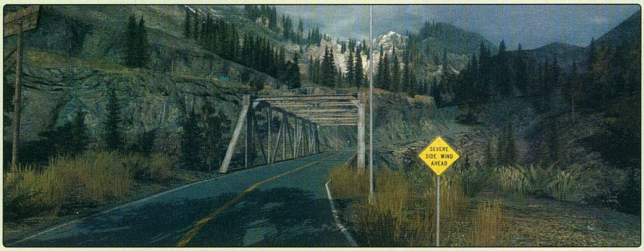
Tesztünket – kiegészítő termékeikkel – az alábbi cégek segítették: ASUS, ATI, Corsair, Intel, Kellytech, Samsung.

Időtállóság szempontjából okos döntés már most Kentsfieldet támogató alaplapba beruházni, hiszen így valószínűleg a jövő év első felében megjelenő, olcsó(bb) négymagos processzorokat is támogatni fogják ezek az alaplapok.

KI HASZNÁL 4 MAGOT?

A Core 2 Quaddal kapcsolatban az igazán fontos kérdés a szoftveres támogatás. A szimplamagos CPU-król való váltás duplamagosra mindenképpen látványos gyorsulást eredményezett, a több program egyidejű futása és az optimalizált programok miatt. Ugyanakkor duplamagos processzorról négymagosra váltani a jelenlegi szoftverek megtartása mellett már kevésbé látványos ugrás a mindennapi használat során, vagyis a 4 magos érában még nagyobb szükség van a szoftverek optimalizálására, mint ahogy azt a duplamagosoknál láthattuk. Megfelelő optimalizálás után már olyan, jelenleg is hétköznapinak számító szoftverek is látványosan gyorsulhatnak, mint például a különböző tömörítési feladatok (zenekódolás, filmtömörítés stb.) vagy a képszerkesztés. Na persze számunkra az igazán nagy kérdés a játékok világa, ahol bizony még ma is ritkaság a duplamagos CPU-k megfelelő kihasználása. Ez valószínűleg általánosságban még egy rövid ideig (fél-egy év) így is marad, ám a játékfejlesztők is elmozdultak már a moduláris, a modulokat párhuzamosan egymás mellett futtató programfelépítés felé. Ebben nagy lökést ad az új generációs játékkonzolok (Microsoft XBox 360 és Sony PlayStation 3) megjelenése, mivel a több platformon megjelenő játékok esetében a masszívan párhuzamosított felépítésű konzolok miatt elengedhetetlen az új szemlélet bevezetése és a többszálú programfelépítés alkalmazása.

Éppen ezeket támasztják alá méréseink is, ahol jól látszik, a mai programoknak csak kis százaléka képes hasznot húzni a 4 magból és sok esetben továbbra is az órajel és az egyszálas programfuttatás a legfontosabb. Ennek megfelelően a CineBench látványosan gyorsult, hiszen akárhány magot képes felhasználni a képalkotáshoz, ahogy a 3DMark06 CPU tesztje is profitált a párhuzamos felépítésből. Jól látszott a magok számának duplázódásából eredő előny, a 3DMark06 és a tömörítés egyidejű futtatásakor, ugyanis az mp3 tömörítés egyáltalán nem zavarta a 3D-s programot, vagyis ennek eredményében szinte meg sem látszik, hogy a háttérben egy másik erőforrásigényes feladat futott. A tömörítők között már léteznek olyan programok, amik kihasználják a 2 vagy 4 magot, ám ez még nem mindegyikre igaz, így használatuk előtt érdemes utánanézni a támogatásnak. A játékoknál még mostohább a helyzet, van olyan játék, ahol továbbra is a minél gyorsabb egyszálas programvégrehajtás számít, míg akad olyan is (pl. Call of Duty 2, F.E.A.R.), ahol a plusz két mag éppen kompenzálja a Core 2 Quad alacsonyabb órajelét.



Az Alan Wake már támogatni fogja a négymagos CPU-kat, ezért is demózott ezzel az Intel

KORAI DUPLÁZÁS?

Hiba lenne azt állítani, hogy a Core 2 Quad túl korán érkezett, egyszerű tény, hogy a hardver mit sem ér megfelelő szoftvertámogatás nélkül. A 4 magos felépítés egyértelműen a jövő, ám a mai programok nagyobb része még a magas órajelet és nagyméretű gyorsítótárakat részesíti előnyben. Így a 2,93GHz-es Core 2 Extreme X6800 még néha gyorsabb, mint 4 magos utódja. Persze lehetett volna olyan tesztcsomagot is összeállítani, ahol a 4 magos modell elkalapálja a Core 2 Duókat, ám ez nem feltétlenül mutatta volna helyesen a mai állapotokat a szoftvertámogatásban. Figyelembe kell azonban vennünk, hogy minden területen a párhuzamosítás felé mozdult el az ipar, így pedig nyugodt szívvel kijelenthetjük, van jövője a 4 magos processzoroknak, de még nyugodtan várhatunk a váltással (mondjuk az Alan Wake megjelenéséig).

TERMÉK	Core 2 Extreme QX6700	Core 2 Extreme X6800
MŰSZAKI ADATOK		
Mag kódnév, revízió	Kentsfield	Conroe Xe
Gyártástechnológia [nm]	65	65
Órajelszorzó	6-10	6-11
Processzor valódi órajele [MHz]	1600,1-2666,7	1600-2933,3
L1 adatcache mérete [kB]	4x32	2x32
L2 cache mérete [MB]	2x4	4
MÉRÉSI EREDMÉNYEK		
Cinebench 2003 - Renderelés [pontszám]	1469	943
Everest memóriaolvasás [MB/s]	6598	6685
Everest memóriaírás [MB/s]	2418	2426
MP3-kódolás [m:s]*	1:54	1:45
AVI-kódolás [m:s]*	6:13	5:43
RAR-tömörítés [KB/s]	686	699
3DMark06, MP3-tömörítés [pont / tömörítési idő*]	6506/3:10	5538/3:02
JÁTÉKTESZTEK		
3DMark06 [pontszám]	6592	6297
3DMark06 CPU [pontszám]	4085	2592
Quake 4 - 1024x768, HQ [fps]	153,9	169
F.E.A.R - 1024x768, HQ (legkisebb, átlagos, legnagyobb) fps]	61 127 313	63 127 327
Call of Duty 2 - 1024x768, HQ [fps]	98,8	100,6

* a kisebb érték a jobb

nVidia GeForce 8800GTX

Térhajtómű

Megkondult már párszor a vészharang a játék-PC feje felett – mindhiába. Néhány évente érkeznek konzolok, melyek ideig-óráig jobbak, mint egy PC, ám a számítógép folyamatos fejlődése megállíthatatlan, ahogy a legújabb GeForce is leiskolázza az újgenerációs konzolokat – s mindent, ami eddig volt...

Hiba lenne hát temetni a PC-t, mint játékplatformot, hiszen napjainkban is szép számmal jelennek meg ütős, akár kizárólag PC-s címek, melyek látványvilága van olyan jó, mint az új konzoloké (a játékélményt ne is említsük, ez már-már vallási háborúnak számítana).

DX10

El kell ismerni persze, hogy a PC-n az új technológiáért igencsak borsos árat kell fizetni, ahogy a 2007-ben megjelenő DX10-et teljes mértékben kihasználó új GeForce-ért is. Cserébe azonban eddig soha nem látott látványt és sebességet kapunk, megfejelve a kiváló időtállósággal, hiszen az igazán DX10-re fejlesztett, azt a végletekig kihasználó játékok még messze vannak a megjelenéstől.

A DirectX 9-ről az nVidia lépett tovább elsőként a PC-s világot tekintve (Az Xbox360 Xenos videoegységét az ATI tervezte és itt már megtalálható a Unified Shader felépítés), és piacra dobta az első DirectX 10-es 3D gyorsítót, a GeForce 8800GTX-et. Az alapjaitól újratervezett G80-as GPU nagy ugrás a fejlődésben, amit elsősorban a DX10 által nyújtott szabadság tett lehetővé.

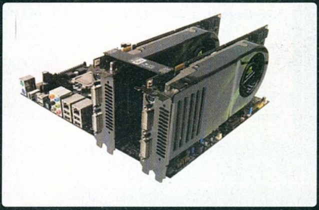
A DX10 a hiedelmekkel ellentétben kizárólag a Windows Vista része lesz (tehát XP alatt hivatalosan nem lesz hardveres DX10 támogatás), hiszen a rengeteg újdonság miatt az alapjaitól kellett újraírni a PC-s játékok egyeduralkodó API-ját. A DX9-es VGA kártyák esetén a DirectX 9.0l lép működésbe, ami a DX10-es API-n keresztül emulálja majd az Aero Glass effektjeit, továbbá a DX9-es játékok továbbra is tökéletesen futnak majd Vista alatt.

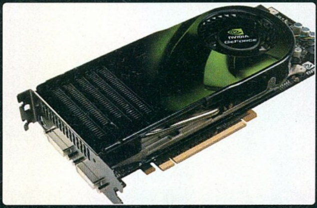
2006 végére az ATI és az nVidia lassan elérték a DX9 korlátait, ennél többet maga az API és ennek felépítése nem enged, így hardveresen is túlságosan nagy erőfeszítés lenne sokkal nagyobb teljesítményt kisajtolni belőle. Az új DX verzióval a GPUzillák végre továbbléphetnek, és az órajelek és pixelfutószalagok növelése helyett az architektúra fejlesztésével érhetnek el nagyságrendekkel jobb teljesítményt. Ugyanakkor több, neves játékfejlesztő is megerősítette, a DirectX 10 alapvetően nem hoz hatalmas változásokat a megvalósítható effektek terén, sokkal inkább a programfejlesztők által már évek óta áhított javításokat, fejlesztéseket nyújtja. Ezek elegendőek ahhoz, hogy egy minőségbeli ugrás következzen a számítógépes játékok látványvilágában, és ez a lépés a fejlesztők szerint hamarosan az Xbox360/PS3 jelenleg első osztályú minőségét is magasan veri majd.

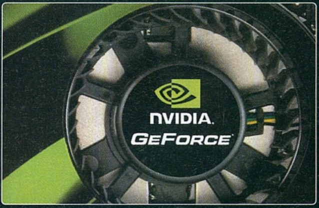
PC GURU hardver tipp

GEFORCE-OK KRÉMJE

A DX10 tervezése során a fő cél a CPU tehermentesítése volt, amit a DX10-es GPU-k univerzálisabb felépítésével és szigorúbb ellenőrzésével teremtettek meg. A szigorú szabályok pontosan kikötik, mely funkciókat kell kezelniük a hardvereknek, mely adatformátumokat kell elfogadniuk, milyen pontossággal kell dolgozniuk és így tovább. Ennek szellemében készült el 4 év fejlesztés után 2006 novemberére a teljes mértékben DX10 és Shader Modell 4.0 kompatibilis GeForce-8800GTX (és a kisebb, olcsóbb testvér, a 8800GTS), rajta a G80-as, 90nm-en gyártott GPU-val, ami nem kevesebb, mint 681 millió tranzisztort tartalmaz. Ez a rengeteg tranzisztor a GigaThread technológia miatt volt szükséges, hiszen a G80-ban nincse-







nek többé kötött futószalagok, helyettük megjelent a Unified Shader architektúra, vagyis az egységes shader felépítés. Ez nem kevesebb, mint 128 univerzális shader egységet jelent, melyek 1350MHz-es órajelen járnak (ne feledjük, ehhez hasonlóból csak 48 van az Xbox360 Xenos egységében!). Ezek mindegyike azonos felépítésű és tudású, így mindegyik alkalmas vertex, geometriai avagy pixel számításokra – és ez az, ahol az új felépítés előnye igazán meglátszik.

Egy 3D-s kép kiszámításánál DX9-es hardveren az első szakaszban a pixel shaderek pihennek, hiszen várnak a vertex egységekre, majd a vertex egységek térnek pihenőre, hiszen meg kell várniuk a pixel shaderek munkáját – ez pedig az ős ellenséghez, kihasználatlan erőforráshoz vezet. Az új architektúrában egy Thread Processor és egy-egy vertex, geometry és pixel vezérlő osztja ki a feladatokat késleltetés nélkül az egyes shader egységeknek. Ezzel megoldható az erőforrás dinamikus elosztása, vagyis sokkal hatékonyabban használható ki a hardver, amihez ráadásul a szoftverfejlesztők támogatására sincsen szükség, lévén hardveres megoldás. Ugyanakkor az itt felsorolt 3 fő shader típus – kiemelve az újdonságként érkező geometriai egységet – csupán az alapkövetelményei a számos egyéb érdekes újdonságot is felvonultató DX10-es D3D-nek (pl. virtuális videomemória címzés, megduplázott maximális textúra méret, fejlettebb geometry instancing stb.), ezen felül bármilyen egyéb műveletvégzésre is felprogramozhatóak a shader processzorok, melyek közül leghamarabb a fizikai gyorsítással találkozhatunk majd – Quantum Effects néven. Ennek demonstrálására az nVidia bemutatott egy vízesést, ahol a kövek és a víz megrajzolása mellett az animálást a geometriai egységgel, a víz és vízcseppek fizikáját pedig fizikai gyorsításra felprogramozott shader egységekkel oldották meg – a CPU-t szinte teljes mértékben tehermentesítve ezzel.

8800GTX

A kártya több újdonságot felvonultat. A DX10 támogatás mellett a Unified Shader architektúra és a Lumenex Engine alkalmazását is.

ÉLSIMÍTÁS

Nagy változások történtek az élsimításban, mely eleddig igencsak megnyirbálta a videokártya sebességét nagyobb mintavételezés és felbontás esetén. A G80-as kártyáknál megjelent a Lumenex Engine, aminek köszönhetően választhatunk az alkalmazás szerinti, a driverben fixen beállított és a driverrel megtámogatott változatok közt, melyek közül utóbbi jelenti az igazi újdonságot. Itt a játék motorja (ahol beállítottuk, hogy szeretnénk élsimítást) mondja meg a drivernek, pontosan mely éleken is végezzen ilyet a kártya, a driverben pedig beállíthatjuk a mintavételezés pontosságát, a gammakorrigált AA-t és a Transparent AA-t (áttetsző textúrákon belüli élsimítás). A teljesképernyős élsimítás (FSAA) immáron egyetlen GPU-val is elérheti a 16x-os mintavételezést, valamint megjelent két új, különlegesen magas minőséget nyújtó mód, a 8Q és a 16Q is.

FINOMSÁGOK

A hagyományos felépítésből ismert ROP-okból 24-et találunk a GeForce 8800GTX kártyán dolgozó G80-ban, amiket 575MHz-es sebességgel hajtanak. Új, feltuningolt memória-alrendszer is bemutatkozik a G80-ban, mely a megszokott

TERMÉK	NVIDIA GeForce 8800GTX	ASUS Radeon EAX1950XTX	Gainward 7950GX2
Tesztterméket beküldte	NVIDIA	ASUS	Alien Computers
Bruttó ár	599 euro	112 628 Ft	156990 Ft
MŰSZAKI ADATOK			
Grafikus mag	G80	R580	2xG71
Fedélzeti memória mennyisége [MB], busszélessége	768MB GDDR3, 384	512MB GDDR4, 256	2x512MB GDDR3, 256
Grafikus mag órajele [MHz]	575*	648	449.5
Memória órajele (effektív) [MHz]	1800	1998	1201.5
Shaderek (vertex/pixel)	128**	8/48	2x8/2x24
Pixelfutószalagok/ROP egységek száma	24	16/16	24/16
MÉRÉSI EREDMÉNYEK			
3DMark06 - default futás [pont]	10718	6648	8382
3DMark06 – 1920x1200 HQ, 4AA/16AF [pont]	5677	4737	NA
Call Of Duty 2 1.2 – 1600x1200, UQ, 4AA/16AF [fps]	49.7	36.1	44.9
Call Of Duty 2 1.2 – 1920x1200, UQ, 4AA/16AF [fps]	45.1	31.7	33.8
Company of Heroes 1600x1200, UQ, 4AA/16AF [fps]	21,3/38,6/170	11,4/32,8/143	6,1/11,2/33
Company of Heroes 1920x1200, UQ, 4AA/16AF [fps]	17,1/31,8/141	8,3/25,2/112	4,1/7,5/20
Far Cry 1.4 - 1600x1200, HQ, HDR 4AA/16AF [fps]	91.2	48.8	NA
F.E.A.R 1.03 - 1600x1200, MaxQ, 4AA/16AF [fps]	81	54	72
F.E.A.R 1.03 - 1920x1200, MaxQ, 4AA/16AF [fps]	68	47	61
NFS:Carbon demó - 1600x1200, HQ, 4AA/16AF [fps]	42,4	25,1	12.8
NFS:MW 1.3 - 1600x1200, HQ, 4AA/16AF [fps]	61.2	27.1	38.6
Prey - 1600x1200, UQ, 4AA/16AF [fps]	94.9	57.6	78.6
Prey - 1920x1200, UQ, 4AA/16AF [fps]	81.9	50.5	69
Quake4 - 1600x1200, UQ, 4AA16AF [fps]	156.6	112.4	135.8
Splinter Cell 1.4 - 1600x1200, HQ+HDR, 4AA/16AF [fps]	96,4	64,4	85.1
Tomb Raider: Legend – 1600x1200, NextGen 4AA/16AF [fps]	65,7	31,5	40.6
Tomb Raider: Legend – 1920x1200, NextGen 4AA/16AF [fps]	57.3	27.2	35.5

*: a shader CPU-k órajele 1350MHz **: egységes shaderarchitektúra

256 bitről 384 bitre szélesedett, és az eddigi maximális 512MB fedélzeti memória is 768MB-ra hízott. Az ATI Radeon X1950XTX-szel ellentétben az nVidia még nem váltott a GDDR4-es szabványra, helyette a GDDR3-ból hozta ki a maximumot, ami a csúcskártya esetében 1,8GHz-es effektív sebességet jelent.

Az összeállítást végigolvasva joggal nevezhetjük a 8800-GTX-et szörnyetegnek, ami éhségén is meglátszik – a kártya 2 kiegészítő tápcsatlakozót igényel a működéshez. Így terhelt állapotban az új csúcs-GeForce 150Watt felett fogyaszt, de ez persze könynyen magyarázható a fent említett számokkal, és ha jobban megnézzük, 681 millió tranzisztor és 768MB memória mellett ez már nem is olyan hihetetlenül nagy szám.
Az SLI támogatás is új dimenziókat kapott. Az új kártyákon 2 SLI csatlakozó is található, melyekből egyelőre elegendő egyet használni SLI-hez, ám a jövőben szükség lehet a másodlagos összeköttetésre is újabb funkciók, fizikai gyorsítás avagy quad SLI összeállításához (a pontos részleteket egyelőre nem hozta nyilvánosságra a gyártó).

A hatalmas GPU-t és a rengeteg GDDR3-as memóriachipet hűteni is kell, amire egy 2 foglalatot elfoglaló, rendkívül nagyméretű hűtő szolgál. Ez szerencsére a hosszas terhelés mellett sem vált zajossá, így elmondhatjuk, hogy (akár csak a korábbi GeForce-ok esetében) méretét leszámítva egy rossz szavunk sem lehet az új hűtési megoldásra.

MINDENT VERŐ

A GeForce 8800GTX a jelenleg kapható leggyorsabb videokártya – és ezalatt nem csupán az 1 GPU-s modelleket kell érteni. Ugyan egyelőre nem találtunk DX10-et is alkalmazó tesztprogramot, a hardvert igazán megizzasztó DX9-es játékok esetében is látványos, akár 2x-es gyorsulást mértünk, ami bizonyítja, hogy az egységesített shader architektúrával és így a GeForce 8800GTX-szel egy új éra kezdődik a számítógépes játékok történetében. Az új kártya simán gyűrte maga alá az eddigi két legerősebb modellt, az SLI-t is kihasználó 7950GX2-t és a legerősebb Radeont, az X1950XTX-et. A beállításokat minden esetben a maximálisra húztuk fel, ahogy a képjavító eljárásokat is két marékkal osztottuk – a GeForce 8800GTX mégsem lassult le látványosan. A táblázatban szereplő számok magukért beszélnek, elég, ha csak egy pillantást vetünk a 10 ezer feletti 3DMark06 pontszámra, avagy a Need For Speedekre, Far Cryra vagy a Tomb Raider legutóbbi epizódjára. A tesztek során használt felbontásokból (1600x1200 és 1920x1200) is jól látszik, aki megengedheti magának a 600 eurós vételárat, és nem sajnálja ezt a rengeteg pénzt egyetlen videokártyára, annak a többi részegységre, így a CPU-ra, memóriára de még a monitorra is tetemes összegeket kell költenie, és még akkor sem biztos, hogy a GeForce 8800GTX képes lesz kifutni magát, és nem fogja vissza egy másik részegység.
Szerencsére a GTX-szel egy időben érkezik a kisebb, GTS modell is, ami alacsonyabb áron kínál azonos szolgáltatásokat és nagy teljesítményt. Ugyanakkor a DX10-es játékok elterjedéséig még bőven van időnk, és biztosak lehetünk benne, hogy ezalatt még számtalan DirectX 10-es VGA kártya jelenik meg hasonlóan jó teljesítményt nyújtva sokkal kedvezőbb áron. Így egyelőre a 8800GTX csak azoknak ajánlható, akiknek az anyagiak nemigen számítanak, viszont mindig a legújabb, leggyorsabb VGA kártyát akarják a rendszerükben tudni.

INFO:

Intel Core 2 Extreme XE6800 CPU, MSI P965 Platinum alaplap (1.1-es BIOS), 2x512MB Corsair PC8000UL és 2x512MB A-DATA DDR2-SDRAM memóriamodulok (DDR2-800, 5-5-5-15) időzítéssel, Samsung SP2504C 250 GB-os, SATA merevlemez, Enermax EG495AX-VE tápegység és gyári Intel CPU hűtő. Microsoft Windows XP SP2, Intel 8.0.1.1002, ATI Catalyst 6.9 beta, nVidia ForceWare 96.94, DirectX 9.0c.

Tesztünket – kiegészítő termékeikkel – az alábbi cégek segítették: A-DATA, Corsair, Intel, Kellytech, MSI, Samsung.

W W W . S I L I C I U M C O M P U T E R . H U

E-mail: silicium@enternet.hu Cím: Bp 1054 Bajcsy-Zsilinszky út 54. Tel.: 332-19-12

EVGA 8800GTX 768MB
1ns GDDR3 384bit, PCI-E, 2xDVI
10év Garancia!
167.700 Ft

AMD Athlon64 X2 5000+
AM2, Dual-Core, 2x512k, BOX
85.950 Ft

Intel Core2 Duo 1.86GHz
Socket 775, 4MB cache, BOX
77.950 Ft

Acer Travelmate (2492NWLMi)
Celeron-M 1,6GHz, 60GB, 512MB DDR2, 15,4" WXGA TFT, WLAN, 56k fax, Linux
213.700 Ft

Karácsonyi Nyereményjáték, részletek a weboldalunkon!

A feltüntetett árak bruttó árak!!!

AMD Athlon64 3200+
Gigabyte K8N51GMF alaplap
AMD Athlon64 3200+ S939 CPU
Gigabyte Neon Cooler ED821-LC
512MB DDR 400MHz Kingmax mem.
Integrált GeForce 6100 VGA
LG H10 16x +/- LD DVDRW
Seagate 80GB SATA 7200RPM HDD
NEC 1,44 FDD
MS MDC-409 SSSN 300W ATX Ház
79.750 Ft

AMD Athlon64 3500+
Gigabyte M61VME-S2 alaplap
AMD Athlon64 3500+ AM2 CPU
512MB DDR2 667MHz Zeppelin mem.
Gigabyte GeForce 7300GS VGA
(128MB, PCI-E, TV-OUT, DVI)
NEC 1,44 FDD
LG H10 16x +/- DL DVDRW
Seagate 160GB 7200RPM SATA2 HDD
Asus TA-581 ATX Ház 350W PFC
107.150 Ft

AMD A64 X2 3800+ Dual-Core
Gigabyte M55S-S3 alaplap
AMD X2 3800+ Dual-Core 2x512k AM2 CPU
2x512MB DDR2 667MHz brand memória
Gigabyte 7600GT 256MB DDRIII VGA
1,44 FDD
LG H22L DVDRW
300GB Maxtor SATAII HDD, 16MB cache
LC Power 7012 SD hő/fan lcd kijelzős ház
LC Power 420W PFC táp, 14cm fan
192.450 Ft

Intel 3,4GHz, Dual Core
Gigabyte 8I945PL-GE alaplap
Intel 3,4Ghz 2x2MB Dual-core 64bit CPU
512MB DDR2 667Mhz Zeppelin mem.
Gigabyte 7600GS 256MB PCI-E VGA
1,44 FDD
Pioneer 111D DVDRW
Samsung 250GB SATAII HDD, 8MB
ASUS 350W ATX táp
ASUS TA-581 ATX fekete ház
137.430 Ft

Intel Core2 Duo 1.86GHz
Gigabyte 945P-S3 alaplap
Intel Core2 Duo 1.86GHz, DualCore, 2MB
2x512MB DDR2 800MHz Kingmax mem.
Gigabyte 7900GT 256MB 256bit VGA
1,44 FDD
Samsung SH-W163A
Dual-layer SATA DVDRW
Maxtor 300GB SATAII HDD, 16MB
Chieftec 400W ATX táp
Gigabyte Poseidon Alu ház
246.590 Ft

SILICIUM PC
WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU

A konfigurációkra 3év teljeskörű garanciát vállalunk amelyeket az Ön tetszőleges igényei alapján állítunk össze!

2006. november 13-i árak! Nyomdahibáért, elírásokért felelősséget nem vállalunk. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

TFT	
17" i-MAX LM17mx, 8ms, 500:1	43.300 Ft
17" Viewsonic ve710s, 8ms, 500:1	54.300 Ft
19" i-MAX LM19Wide, 8ms, 700:1	54.120 Ft
19" i-MAX LM19V, 8ms, 550:1	53.400 Ft
19" Samsung 940BF, 2ms, 700:1	91.350 Ft
Videokártya	
Gigabyte 7900GT 256MB, PCI-E, Zalman	72.500 Ft
Gigabyte 7600GT 256MB, PCI-E	44.150 Ft
Gigabyte 7600GS 256MB, PCI-E	27.480 Ft
Gigabyte 7300GT 256MB, PCI-E	22.500 Ft
Gigabyte 7600GS 256MB, AGP	32.100 Ft
EVGA 7900GT-KO 256MB 1,5ns DDR3	85.950 Ft
Egér / Gamepad	
Logitech Cordless RumblePad II	10.300 Ft
Logitech G5 laser mouse	17.440 Ft
Logitech LX7 cordless optical mouse	8.450 Ft
Memória	
512MB 400MHz Kingmax Élettart. gar.!	14.450 Ft
512MB 667MHz DDR2 Kingmax Élet. gar.!	13.900 Ft
1GB 800MHz DDR2 Kingmax Élet. gar.!	30.500 Ft
Winchester	
36GB WD Raptor 10000RPM 8MB SATA	30.600 Ft
160GB Seagate 8MB 7200 SATA	13.790 Ft
250GB Samsung 8MB 7200 SATA2	18.500 Ft
400GB samsung 8MB 7200 SATA2	30.970 Ft
Alaplap	
Gigabyte K8NF-9	17.990 Ft
Gigabyte M55S-S3 Amd AM2	23.300 Ft
Gigabyte M59SLI-S4 Amd AM2	42.500 Ft
Gigabyte 945P-S3 Core2 Duo	25.950 Ft
Gigabyte 965P-DS4 Core2 Duo	44.700 Ft
Asus P5B Delux Core2 Duo	48.850 Ft
Ház / Táp	
Gigabyte Poseidon alu ház, plexi oldal	22.500 Ft
Asus TA581 Fekete ház 350W táp	11.700 Ft
Chieftec BG-02BBSL ház 350W táp	20.850 Ft
Chieftec 400W táp,12cm, APFC	12.420 Ft
Chieftec 450W táp,12cm, APFC	13.620 Ft
Chieftec 620W PFC EPS táp	27.750 Ft
Asus 550W True Power SLI	24.150 Ft
Hűtő	
Zalman CNPS800 cpu hűtő	11.700 Ft
Zalman Fatal1ty V7 VGA hűtő	8.900 Ft
Zalman Fatal1ty FSC-77 cpu hűtő	11.700 Ft
Zalman VF700CU VGA hűtő	6.500 Ft
Zalman FC-ZV9 Fatal1ty VGA hűtő	10.520 Ft
Processzor	
AMD A64 3200+ S939 OEM	15.120 Ft
AMD A64 3700+ 1mb, S939 OEM	19.100 Ft
AMD A64 3500+ AM2 BOX	24.600 Ft
AMD A64 X2 3800+ DCore S939/AM2 BOX	44.250 Ft
AMD A64 X2 4600+ DCore S939 BOX	58.850 Ft
Intel Pentium4 3 GHz, 800FSB S478 OEM	20.100 Ft
Intel Pentium4 3,2 GHz, 800FSB S775 BOX	24.250 Ft
Intel Pentium-D 2,8 GHz DCore OEM	25.200 Ft
Intel Core2Duo 1,86 GHz 1066FSB BOX	45.590 Ft

MEGNYÍLT MÁSODIK ÜZLETÜNK!!!

1036 Budapest, Kolosy tér
Lajos utca 47./A
(a 6 -os, 60-as, 86-os buszok megállójában)
TEL: 1/242-00-83
Nyitva: H-P: 9-19
Szo: 10-16

MagiComp®

www.magicomp.hu - info@magicomp.hu

1054 Budapest, Bajcsy-Zsiliszky út 60.
(Báthory u. sarok, trolimegálló)
TEL: 1/373-05-82
20/538-55-46
30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8-20
Szo: 10-16

13.680.-
SD CARD
Secure Digital Memory

8.640.-
DVD RW
LG H10A belső DVD író

1 GIGABYTE 5.880
2 GIGABYTE 11.190
PENDRIVE
hordozható USB memória

CD-DVD POLÍROZÁS

Ha újra olvasni szeretnéd öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk, akár meg is várhatod!

5 perc alatt kész!

990 FT

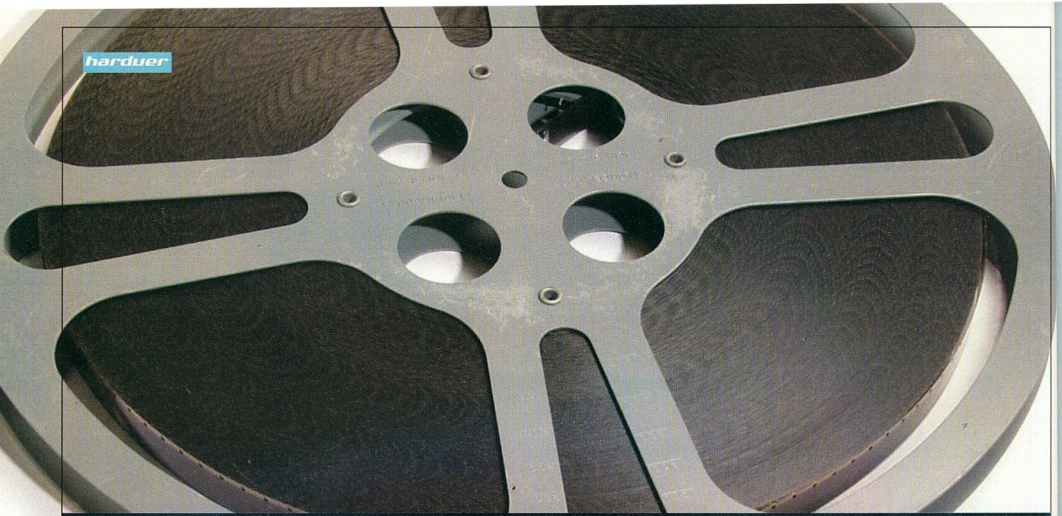
CD-DVD POLÍROZÁS

Processzorok	bruttó
Athlon64 3200+ (S.939) OEM	16.080
Athlon64 3500+ (S.939) BOX	22.500
Athlon64 3500+ (S.AM2) BOX	23.988
Celeron-D (S.775) 2.5GHz BOX	11.520
Celeron-D (S.775) 3.2GHz BOX	17.280
Intel P4 (S.775) 2.8GHz BOX 2x2MB	33.000
Intel P4 (S.775) 3.4GHz BOX 2x2MB	42.600
Intel P4 Core 2 Duo 1.86GHz BOX	46.200
Videokártyák	**bruttó**
ATi X1600XT GeCube 256MB	32.160
ATi X1650Pro MSI 256MB	31.800
ATi X1900XT MSI 256MB	90.000
GF 6600GT 128MB GigaByte	27.840
GF 7600GT 256MB Asus	45.000
GF 7600GS AGP 256MB MSI	33.360
GF 7600GS AGP 256MB GigaByte	32.280
GF 7600GS 256MB ASUS silent	31.800
GF 7900GT 256MB GigaByte	71.040
GF 7950GT 512MB ASUS	77.000
Szoftverek	**bruttó**
Win.XP OEM: Home / Prof.	24.960/39.960
Hangkártyák	**bruttó**
C-Media 5.1	1.980

Memóriák	bruttó
DDR400 512MB Kingmax 2év	16.320
DDR400 512MB: Samsung 2év	15.360
DDR400 1GB Brand	23.880
DDR2-677 512MB Samsung	15.552
PenDrive: 512MB/1G/4G	2.994/5.220/9.990
SD Avixe 1G/2G	5.998/11.700
xD Olympus 1G	12.480
Merevlemezek (3 év gar.)	**bruttó**
Sam. (8M) 160/250/300	14.880/18.660/23.760
Maxtor (16M) 250/300	19.920/23.988
Sam. (SAT) 160/250/300	14.940/18.900/24.240
Maxtor (SAT-16M) 250/300	19.920/23.988
Sams. (2.5") 80 8M 5400rpm	17.988
Sams. (2.5") 120 8M 5400rpm	26.700
TV-Tuner kártyák	**bruttó**
Leadtek Winfast DVB-T USB	14.160
Leadtek Tv2000 Expert	10.988
Apple Macintosh	**bruttó**
Mac Mini 1,66GHz Intel Core Duo	199.500
Mac Mini 1,83GHz Intel Core Duo	235.500
iMac 17" 1,83GHz Intel/512/160	359.400
iPod nano 1GB / 2GB	44.400/61.800
iPod 30GB / 60GB	97.800/129.900

Alaplapok	bruttó
ASUS A8N SLI-SE/A8V-XE	21.300/15.360
ASUS A8N5X/A8V-VM	17.988/13.920
ASUS P5PE-VM/P5LD2-SE	13.800/26.640
ASUS P5LD2-VM SE	23.400
ASUS M2NPV-MX	19.800
ASUS M2V-TVM	16.788
MSI K9N SLI-2F	28.200
MSI K9VGM-V	14.640
MSI P4N SLI XE-F	29.880
Optikai meghajtók	**bruttó**
LG H10N fehér/fekete	7.998/8.580
LG H20L fehér / fekete	9.000/9.360
NEC 4571 fehér/fekete	9.300/9.300
Pioneer 111D fehér/fekete	9.120/9.360
Festékpatronok, tonerek	**bruttó**
Canon BCI-24 fek. komp./color	750/3.588
Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
HP toner Q2612 orig. / komp.	14.700/10.980
Hangfalak	**bruttó**
Genius 5.1 HT 3000W	22.560
Genius 5.1 HT 5000W wood	31..200

További részletek online árlistánkon... Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmazzák a 2%-os készpénzfizetési kedvezményt.



YouTube

Kandikamera 300 milliárdért

írta · Hancu

Te mihez kezdenél 300 milliárd elkölteni való forinttal (pontosabban 327 milliárddal meg egy kis apróval)? A Google vezetőinek tulajdonképpen mindenük megvan már, így kénytelenek voltak olyasmit venni ezen a csekély összegen, amiből már amúgy is övék volt a harmadik legnagyobb a világon: videómegosztó szolgáltatást. A YouTube felvásárlása az év egyik legnagyobb üzlete, nemcsak az internetes gazdaságban, de úgy általában is – és egyben felveti a régi kabarétréfa kérdését: mi kerül egy videómegosztó oldalon 1,6 milliárd dollárba?!

A Google-YouTube felvásárlás több szempontból is történelminek tekinthető. Először is ez emelte a Google-t a kreatív, dinamikus, „ötletgyáros" cégek közül az olyan mamutok közé, amik ahelyett hogy megpróbálnának a konkurenciánál jobbat alkotni, inkább felvásárolják az egészet szőröstül-bőröstül. Ez igazán szomorú, hiszen a Google az utóbbi években éppen az első kategória egyik díszpéldánya volt, állandóan meglepte vetélytársait és a piacot újszerű megoldásaival – reméljük, ez a mentalitás azért továbbra is megmarad. Másodsorban ez az üzlet tette végleg „nagykorúvá" a web 2.0-t, az új generációs, közösségi tartalomgyártásra (blogok, közösségépítő rendszerek, kép-, link-, videómegosztó oldalak stb.) alapuló internetet.

HARC A WEB 2.0 KIRÁLYSÁGÁÉRT

Vajon miért volt szüksége a Google-nek a YouTube-ra – különösen annak fényében, hogy már eleve ott volt neki a Google Video, a videómegosztók piacának harmadik legnagyobbja, kb. 10%-os piaci részesedéssel (A YouTube-nak ugyanitt 45%-a van, a további vetélytársak a MySpace Video 23, a Yahoo Video és a Microsoft-féle MSN Video 6-6%-kal)? Az első ok igen prózai: a Google-nek egyszerűen túl sok a pénze, és kezdenie kell vele valamit. A legutóbbi tőzsdei jelentések alapján kb. 10,4 milliárd dollár készpénze van a cégnek – ezt persze nem vaskos dollárkötegekként kell elképzelni Larry Page házi széfjében, vagy a kispárnája alatt, hanem a bankszámlán álló, nem befektetett, bármikor mozgósítható összegként. A részvényesek általában nem szeretik, ha a cégüknél a pénz csak úgy pihenget, ők folyton újabb befektetéseket, a tőke további gyarapítását erőltetik – vagy ami még rosszabb, extra osztalékot a cég megtakarításából. Az egyszerű keresőmotorból lett kaliforniai Internet-óriás ennek megfelelően intenzív költekezésbe fogott az utóbbi hónapokban: először egymilliárdért 5%-os részesedést vett a Time Warner médiabirodalomban, majd 900 millióért megvette a legnépszerűbb közösségépítő oldal, a MySpace (az „amerikai iwiw") összes reklámfelületét három és fél évre. (Csak hogy egy másik webkettes bombaüzletet is érintsünk: a MySpace tavaly 580 millióért került a News Corp tulajdonába. Akkor sokan hülyének nézték Rupert Murdoch tőzsdecápát, a cég vezetőjét, akinek most fényesen bejött a számítása, hiszen ezzel az egy üzlettel visszajött a befektetése, és még kaszált is 320 milliót.)

A második ok a konkurencia megelőzése volt: előbb kellett lecsapni az Internet legdinamikusabban növekvő oldalára, mint a Yahoo vagy a Microsoft. Manapság egy internetes cég sikerének és értékének legfőbb mércéje az, hogy milyen és mennyi webkettes szolgáltatással rendelkezik, és a Google – a saját formájához képest legalábbis – nem muzsikált túl fényesen ebben a versenyben. A Yahoo, ami eddig az olyan bevásárlásoknak, köszönhetően, mint a linkmegosztó del.icio.us, vagy a képmegosztó Flickr, a webkettő egyik úttörőjének számított, most szépen le-

Az igazi nyertes

A YouTube-ot tavaly februárban alapította három fiatalember: Chad Hurley, Steve Chen és Jawed Karim, akik korábban a PayPal online fizetési rendszer fejlesztésén dolgoztak együtt. Ők az 1,6 milliárdos vételárból most fejenként kb. 200 milliót kasszíroztak, a maradék egymilliárd azokat a kockázati tőkebefektető cégeket gyarapítja, amelyek az elmúlt időben némi részesedésért cserébe invesztáltak pár milliót a cégbe. A legjobban a Sequoia nevű cég járt, ami tavaly 10 millióval szállt be a YouTube-ba, és most félmilliárdot tett zsebre a felvásárlás után. A Világ legbefolyásosabb emberei sorozatunkat figyelmesen olvasóknak ismerős lehet a név: a Sequoia támogatásával indult annak idején az Atari és az Electronic Arts is, de a vállalat tőkéje segített többek között az Apple, a Cisco, a Google, a Yahoo és az Oracle születésekor is…

Házunk tája

A YouTube sikersztoriját látva természetesen itthon is gombamódra szaporodnak a videómegosztó oldalak. Mivel egy ilyen oldalhoz – a webkettőnél maradva például egy blogszolgáltatóhoz vagy egy közösségépítő oldalhoz képest – óriási tárolókapacitás és sávszélesség szükségek, garázscégek helyett inkább az igazi óriások (mint a T-Online vagy a Sanoma lapkiadó), vagy más webkettes szolgáltatással befutott vállalkozások (Blogter) indulnak ebben a versenyben, ami pár hónap alatt ötszereplőssé nőtte ki magát. A Videa, a Videobomb, a Porkolt, a Freevlog és a Videopost tulajdonképpen alig-alig különbözik egymástól, vagy akár a YouTube-tól és a Google Videótól – de a barátságos magyar kezelőfelületnek köszönhetően itthon már érezhetően egyre többen töltik fel a magyar videómegosztókra a saját felvételeiket. Érdekes lesz megfigyelni, hogy a közeljövőben hogyan küzdenek meg a magyar szolgáltatók egymással a látogatókért, hogyan próbálnak meg egyedi tartalmakkal jelentkezni és azt megvédeni a többiektől, és milyen újdonságokkal rukkolnak elő.

marad a Google mögött – ami a web 2.0 alappillérei közül már videómegosztásban (YouTube és Google Video, ami állítólag a felvásárlás után sem szűnik meg, vagy olvad be az új nagytestvérbe) és blogszolgáltatásban (blogger.com) is piacvezető. Egyedül a közösségépítő oldalak területén gyengélkedik a Google (ilyen irányú kísérletük, az Orkut fura módon Brazíliában lett elsöprően népszerű, de a web angol nyelvű felén nemigen használják) – nem véletlen, hogy a Yahoo most éppen a Facebook (a második legnagyobb ilyen jellegű oldal a MySpace mögött) felvásárlásán ügyködik.

A konkrét haszon a Google számára természetesen a YouTube esetében is a hihetetlenül értékes hirdetési felületben van. Az oldalon jelenleg napi 100 millió videót néznek meg a látogatók, ezzel az Internet ötödik leglátogatottabb oldalává téve a YouTube-ot (a top10-ben az angol nyelvű oldalak között előtte Yahoo, MySpace, Google, MSN; utána Ebay, Amazon, Wikipedia, CNN, Blogger). Mostantól természetesen a YouTube oldalaira is a Google AdSense programja szállítja a hirdetéseket – az az AdSense, ami a legutóbbi negyedévben már több mint egymilliárd dollárt szállított a Google-nek, s ezzel a cég teljes bevételének közel 40%-át termelte ki. Nincs tehát okunk kételkedni abban, hogy a YouTube hosszú távon be fogja hozni az első látásra értelmetlenül magasnak tűnő árát – amellett hogy valójában már a vásárlás napján bőven behozta, ugyanis a felvásárlás hírére a Google részvényárfolyama 2,2%-ot emelkedett, s így a cég piaci értéke az 1,6 milliárdos vásárlás hatására azonnal 2,8 milliárddal nőtt. (A Google értéke azóta 144 milliárd dollárra emelkedett – összehasonlításképpen a tőzsde az Intelt 121, a Coca-Colát 109, a Microsoftot 282, a Sonyt 41, vagy a játékiparnál maradva, az Electronic Artsot 16 milliárdra taksálja.)

A JÖVŐ FÉNYES ÉS ÁRNYÉKOS OLDALAI

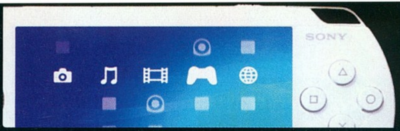
Aki járt már videómegosztó oldalon, pontosan tudja, hogy a kínálat nemcsak vicces házimozikból és World of Warcraft-animációkból áll, hanem bizony túlnyomórészt copyrightos anyagokból: videoklipek, tévésorozatok, film(részlet)ek. A képminőség természetesen össze sem hasonlítható azzal, amit a DVD-korszakban megszoktunk, így a szerzői jogok tulajdonosai eddig inkább reklámnak tekintették az anyagaik videómegosztókon való megjelenését, mint súlyos jogsértésnek. Most azonban, amikor kiderült, hogy mekkora pénz is van a videómegosztásban, hirtelen mindenkinek jobban kezd fájni a jogain (és főként a pénztárcáján) esett sérelem.

Borat épp a kazahsztáni himnusz speciális változatával szórakoztatja a közönséget.

Mindenki másként reagál; a két véglet: a Comedy Central tévécsatorna simán leszedeti a YouTube-ról az érdekeltségébe tartozó anyagokat (például South Park epizódokat), a Universal és a Sony BMG zenekiadó pedig legálisan elérhetővé tette a teljes videoklip-archívumát. Ez persze valahol érthető is, hiszen ha az ember megnéz a neten egy zenei videót, az senkinek nem fáj, sőt, elképzelhető, hogy meghozza a kedvét a CD megvételéhez – ellenben, ha YouTube-on is nézheti a South Parkot, megfordulhat a fejében, hogy lemondja a Comedy Central előfizetését. A legtöbb érintett médiacég olyanokat nyilatkozik, hogy nagyon örül, hogy az anyagaik a YouTube-on keresztül sok emberhez jutnak el, de azért jó lenne valahogy a tulajdonosi jogaikat is tiszteletben tartani. Magyarul hajrá, terítse csak a YouTube a cuccaikat a napi százmillió látogatójának, de essen le egy kis részesedés a hirdetési bevételből is. Ez roppant ingoványos talaj, hiszen jogilag ugyan belekényszeríthető a Google egy olyan választásba, hogy „vagy leszeded a videóimat a YouTube-ról, vagy fizetsz" – azonban bármit is felel erre a Google, azzal senki sem jár jól. Ha leszedi a copyrightos tartalmakat, a felhasználók átszoknak egy olyan oldalra, ahol megtalálják azokat; ha fizet, azonnal megjelenik az összes amatőr YouTube-video készítője, „bocs, de akkor már fizess nekem is" jeligére. Érdekes lesz megfigyelni, hogyan mászik ki ebből a csapdából a Google és a médiaipar.

A Google-YouTube párost nemcsak két ős-riválisa, a Microsoft és a Yahoo kerülgeti, de egyre inkább morcos lesz rájuk a MySpace is (ahová ugye a Google szállítja a hirdetéseket, külön pikantériát adva a kakaskodásnak). A közösségi oldal tulaja arra panaszkodik, hogy a YouTube a MySpace-en élősködik, és a videómegosztó látogatóinak csaknem a fele a MySpace oldalakra beágyazott YouTube-videóknak köszönhető. A dolog érdekessége, hogy a MySpace-nek is van saját videómegosztó szolgáltatása, a MySpace Vids, de a nép valahogy mégiscsak marad a YouTube-nál, bármennyire is nyomja a saját termékét az arcukba a MySpace. Ismét csak patthelyzet: bármelyik fél megtehetné, hogy blokkolja a YouTube-videók MySpace oldalakba való linkelését, de persze ezt egyik sem meri meglépni, mert félnek a felhasználók reakciójától – inkább vadul mutogatnak egymásra, és kölcsönösen ördögnek kiáltják ki a másikat. Elég szomorú, hogy a mamutcégek nem akarják megérteni a webkettő lényegét, és csak egymás vérének szívását látják a dologban, holott ők csak a keretet adják, amit tartalommal, értékkel az online közösség tölt fel, ők pedig a felhasználóik által ingyen, önkéntesen termelt tartalom mellé adnak el reklámot, és keresnek egy raklap pénzt.

De ne legyen ilyen lehangoló a végszó! Örüljünk, hogy a web 2.0, a felhasználót, az online közösséget középpontba állító szép, új internet hatalmas lépést tett előre a Google-YouTube üzlettel, és ez talán megnyitja az utat még újabb, még izgalmasabb online szolgáltatások megszületéséhez és elterjedéséhez, az internet további fejlődéséhez.



Sony psp

Mostani számunkba – a hagyományoknak megfelelően – ismét három PSP-s játék került. A Monster Hunter Freedom egy sajátos, inkább a távol-keleti játékosok szemléletét tükröző hentelős alkotás az ipari méretű szörnyirtás szerelmeseinek. A Moto GP virtuálisan repíti a versenypályákra a kétkerekűek iránt rajongókat, az NBA Live 07 pedig inkább azoknak szól, akik sokkal inkább kaphatók a labdajátékokra, mint a hangos, benzingőzös motorversenyek hangulatára.

írta · *NightBagoly*

Monster Hunter Freedom

Fejlesztő: *Capcom*
Kiadó: *Capcom*
Hálózati játéklehetőség: *4 játékos*
Értékelés:

Amit nem árt már az elején leszögezni: a Monster Hunter Freedom nem a hagyományos értelemben vett játék, legalábbis nem úgy, ahogy mi azt itthon gondolnánk. Elvégre nincsenek sötét varázslók, gonosz szörnyetegek, világra törő misztikus szövetségek... de hogy is volnának, hiszen tulajdonképpen történet sincs. Karaktergenerálás után bekerülünk a világba, felveszünk egy küldetést, majd elgyalogolunk a helyszínre, majd végrehajtjuk azt. Jó, jó, de ha nincs történet, miről szólnak a küldetések? – kérdezhetnétek most. Nos, nagy vonalakban semmiről, legalábbis semmi olyasmiről, amit egy fantasy üsd-és-vágd típusú játéktól – mert hogy alapjában véve azért erre épül a dolog – elvárnánk. Az online RPG-k, vagy a PC-s Diablo-széria imádói mindenesetre biztos azonnal otthon érzik majd magukat: leleplezendő összeesküvés helyett ugyanis szörnyek állnak az utunkban, amelyeket

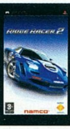
karddal, fejszével, mágiával, vagy nyílpuskával hatástalaníthatunk, üres időben pedig vacsorát főzhetünk magunknak, gyógyitalokat keverhetünk, vagy csak kolbászolhatunk a hihetetlen nagy tájakon. Rögtön a játék elején kiválaszthatjuk, milyen fegyverrel kívánunk osonkodni a vadonban – lévén, a programban a gyilkolóeszközünk jelenti a szerepjátékokban kissé komolyabban vett kasztosodást – aztán mehet a haddelhadd. Nagy vonalakban ennyi.

Azok, akik már ismerték a PS2-es nagytesót, alaposan le fognak fordulni a székről, ha szerencséjük lesz megpillantani a PSP-s zabigyereket: a játék ugyanis rendkívül szép. Szigorúan vett keretek között tekintve is az – a gép kijelzője közel sem láttatja annyira a grafikai hibákat, mint mondjuk egy 72'-es televízió – kézikonzolhoz mérten pedig egyenesen döbbenetes, már ha merünk még ilyet kijelenteni a GTA után, új GTA előtt. Hihetetlen minőségű és nagyságú táj, remekül kidolgozott mozgások és még dögösebb szörnyetegek jelentik a program nyálcsorgató részlegét. A hangulatot pedig a tényleg pompás hangok teszik igazán egyedivé. Az egyedüli probléma talán a hangulattal lehet – mert hogy a köldök fölé érő, simuló gatyeszben rohangáló férfiak és a viselőjüknél hétszer, nyolcszor nagyobb kardok tipikusan a japán játékok védjegyei – talán ez is az oka, hogy nekünk kissé idegenül hatnak.

A program multiplayer során villogtatja meg oroszlánkörmeit, négyen lehet vadászgatni a külvilágban, sajna nem interneten, hanem ad-hoc hálózaton keresztül. Ha bejön a japán külső, és a harcon kívül másra nem vágysz, tökéletes választás lehet a MHF. Minden más esetben, hiába a gyönyörű grafika, a remek hangok és a kellemes zene, nem fogsz rabul esni, ez szinte biztos.

Összegzés: japánoknak minden mennyiségben, európaiaknak kicsit óvatosan ajánljuk. Szép, jópofa, csak éppenséggel szokni kell, hogy a játék tényleg csak arról szól, hogy szörnyekre vadászunk, sztori pedig nincs. Ezek után pedig vagy beleszeretünk, vagy pedig messzire hajítjuk...

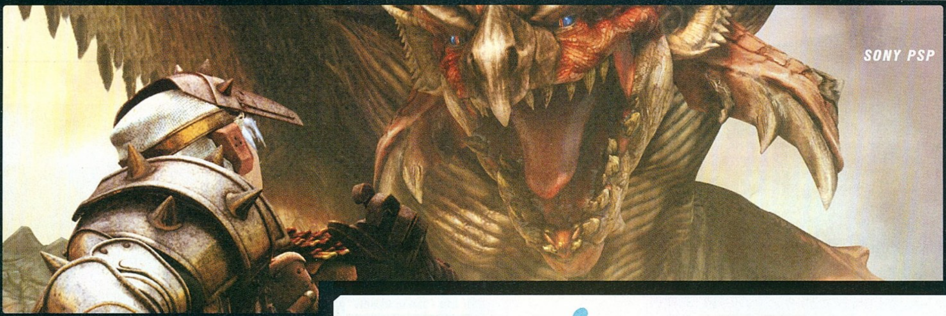
Moto GP



Fejlesztő: *Namco Bandai*
Kiadó: *Sony*
Hálózati játéklehetőség: *8 játékos*
Értékelés:

Hiába vannak tele a szoftverboltok polcai a legváltozatosabb minőségű PSP-s autóversenyekkel, a kétkerekes sebességrajongók igényei furcsa módon eleddig csaknem teljesen kielégítetlenek maradtak. Pedig PS2-n is fut egy minőségi Moto GP-sorozat, ennek átírásával a Namco valamiért eddig várt.

A jég – illetve az aszfalt – végre megtört, immár kézi kedvencünkön is elérhető a Namco nemrégiben megjelent Moto GP 4-ének átirata, igaz, némiképp lebutított formában, de a PSP-hez méltó grafikus megjelenítéssel és játékmenettel. A bejárható kitalált, illetve valóságban is létező pályák száma ugyan nyolcra csökkent, ezek kidolgozása igen részletesre és poligondúsra sikerült, sőt akár hét barátunkkal váll-, illetve kerékvetve is száguldozhatunk rajtuk. A játék gerincét persze az egyjátékos mód adja, ahol a szokásos lehetősé-



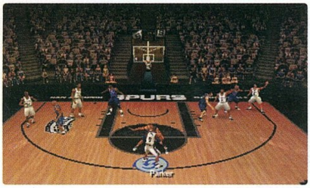
geket találjuk, úgymint bajnokság, arcade verseny, egy-egy elleni küzdelem, illetve harc az idő ellen. A három fokozatnak és a szimulációs vagy játéktermi módnak köszönhetően mindenki megtalálja a számára ideális nehézségi szintet, bár a program érezhetően a könnyed szórakozásra lett kihegyezve, a tapasztaltabbaknak tényleg egyből ajánlott a hard beállítás. Nagy sajnálatunkra kimaradt mind az elülső és hátulsó fékek megkülönböztetése, sőt, sofőrünk dőlését sem variálhatjuk. Ennek megfelelően egy

tényleg könnyed, látványos, technikailag kiforrott – gyors töltések, nagyon ritka belassulás –, de eléggé leegyszerűsített motorjátékot kapunk, amit elsősorban barátaink ellen érdemes kipróbálnunk.

Összegzés: A PSP első valamire való motoros játéka kicsit túlságosan egyszerűre sikerült, de így legalább mindenki számára fogyasztható versenyjátékot kaptunk.

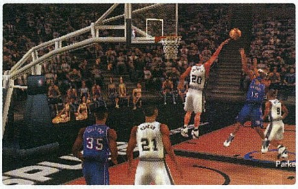
NBA Live 07

Fejlesztő: *Electronic Arts*
Kiadó: *EA*
Hálózati játéklehetőség: *8 játékos*
Értékelés: ■■■■■■■□□□

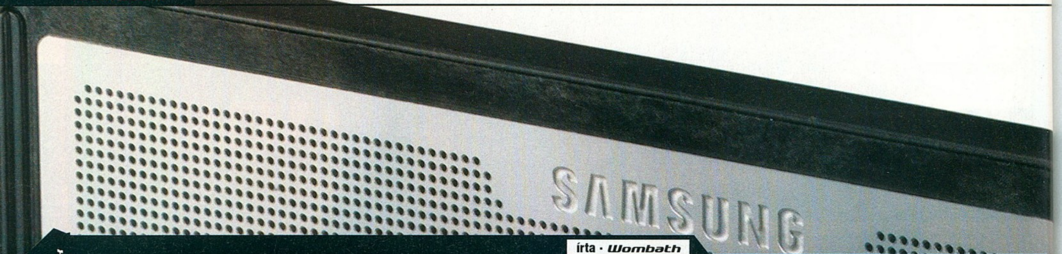


Az EA sportjátékainak megjelenéséhez akár naptárt is lehetne igazítani: immár hosszú-hosszú évek óta az ősz egyet jelent az új NBA (és Madden, NHL, FIFA stb.) játék megjelenésével – immáron PSP-n is. Sajnos ezúttal az apró újítások mellett nem maradt idő a komolyabb problémák orvoslására.

Az NBA 2007-es felvonása bővelkedik játékmódokban: nem csak egyszerű bajnokságokat, meccseket játszhatunk, de egy egész részletesen kidolgozott csapat-managelős mókában is részt vehetünk, a pályán pedig különböző érdekes dolgokat művelhetünk. A nagytestvérhez hasonlóan igen látványosra és élvezetesre sikerült a zsákolás mód, az pedig, hogy bizonyos meccseken nem az egyszerű győzelemre kell hajtanunk, hanem különböző speciális teljesítményeknek kell megfelelnünk – elérni egy játékossal bizonyos pontszámot, egy konkrét végeredményt hozni stb. – tényleg jelentős változatosságot ad. A probléma az, hogy ez a sokszínűség a játékmenetben sajnos továbbra sem található meg. A PSP kiosztásához lebutított irányítási rendszer látszólag igen egyszerű, sok trükköt viszont szinte lehetetlen végrehajtani, védekezni nagyon nehéz, a sztárokhoz kapcsolt „szupermozdulatok” pedig túl erősek, úgyhogy általában ezekkel fogunk kísérletezni. A grafika és az animáció minősége már tavaly is ebben az EA sportjátékban volt a leggyengébb, és sajnos ezúttal sem fejlesztettek rajta.



Összegzés: Az apró fejlesztések üdítőek, a nyolcfős multimóka izgalmas, de az irányításra és a grafikára tényleg nagyon ráférne a továbbcsiszolás.



7.9 PC GURU index

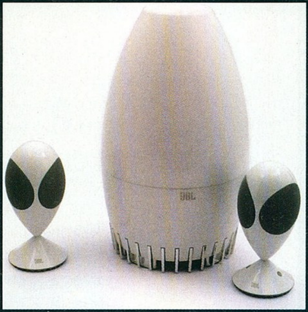
írta · Wombath

JBL Ecounter

A „vicces" hangfalkészletek között egyre több Harman/Kardon és JBL termék jelenik meg – ezek közé tartozik az utóbbi márka Ecounter (Találkozás) nevű modellje is. A nevének megfelelően „UFÓ-s" formatervű készlet mélynyomója egy űrhajót (hölgyek véleménye szerint rakéta porszívót vagy vázát), két szatellitsugárzója pedig sztereotíp ufó-fejet formáz. Mindhárom hangfal basszreflex kialakítású, a mélysugárzó membránja a föld felé néz, a reflex cső pedig felfelé. A szatellitek esetében a rexlexnyílást jobban elrejtették, a hangugárzók hátoldalára került.

Az „iPod-fehér"színben pompázó készlet összeszerelése pofonegyszerű: a mélysugárzóba négy vezetéket kell csatlakoztatnunk – a két szatelliten kívül a tápegységet és a vonalszintű bemenet kábelét. A csatlakozók ugyan szabványosak, ám a kábelvégek olyan ötletes kialakításúak – egymásba illeszkedő félholdak –, hogy a vezetékek összecserélésére nincs lehetőségünk.

Szolgáltatási szintről egy 2.1-es hangfalkészlet esetében bajosan beszélhetünk, és nincs ez másképp az Ecounter esetében sem: a mélyláda hátsó oldalán egy ki-bekapcsoló gombot (a működési állapotról , illetve a mély és magas hangok szintjét szabályzó tekerőket találjuk



meg, a jobb oldali szatellit talpán pedig a hangerőért felelős érintőgombok kaptak helyet. Hasonlóan a többi JBL és Harman/Kardon készlethez, ezek együttes megérintésével némíthatjuk a rendszert.

Hangminőségét tekintve nagyon jónak, de nem kiválónak ítéltük a rendszert – maximális hangereje ugyan kellően nagy akár egy teljes szoba beterítéséhez, azonban itt hangja már kásássá válik. A kevés, és főleg apró (a szatellitek „szemei" mögött 1-1 mikromeghajtó található) sugárzó miatt a felbontással nem mindig voltunk megelégedve, különösen a „zúzós" zeneszámok hozták könnyen zavarba. Mivel a sugárzók a szemek miatt nem egy irányba dolgoznak, így a térhatás nem annyira elhelyezés-függő, mint sok hasonló rendszer esetében (pl.: H/K SoundSticks), méretéhez képest pedig mind a mély, mind a magas tartománnyal meg voltunk elégedve.

8.8 PC GURU index

Samsung YP-K5

a gyakran meglehetősen egyformára sikerülő mai MP3 lejátszók között üdítő színfoltot jelentenek a Samsung termékei. Ezek közül is a elmúlt idők egyik legérdekesebb formatervű készüléke lett a YP-K5 (1 és 2 GB-os méretben kapható) névre hallgató példány (elnevezésből még volna mit tanulni).

Az első pillantásra meglehetősen nagynak tűnő eszköz (inkább egy kisebb mobiltelefonra, például a Nokia 6230-asra hasonlít, mint egy mai zseb-lejátszóra) igazi különlegessége, hogy két félből áll – az alsó, hangszórókat tartalmazó részt egyszerűen ki lehet csúsztatni a tulajdonképpen lejátszót tartalmazó felső rész mögül. Az így már az asztalon is nyugodtan használható masina nagyon igényes külalakkal rendelkezik – csillogó felületek, igényesen megvilágított érintőpaneles vezérlőegység, masszív csúszka – szégyent tehát sehol nem vallunk vele. Az egyetlen „szűk keresztmetszetet" az OLED kijelző jelenti, amely 1,7 hüvelykes és 128x160 pixel felbontású – ez bizony ma már elég darabosnak számít, ráadásul színeit tekintve sem az igazi. A kijelző „minőségének" köszönhetően a JPEG-képek megjelenítésének képessége is inkább csak érdekesség, mint hasznos, hiszen a fotók alig felismerhetőek.

Természetesen a nagy méretért cserébe valami hasznosat is kell kapnunk – nos, a beépített hangszórók nagyságukhoz képest egész jól szólnak, és bár mélytartománnyal egyáltalán nem rendelkeznek, háttérzenére vagy zártkörű „bemutatóra" megfelelő.

A készülék másik érdekessége az előlapi érintőpanel – ennek kivitele és megoldása elsőosztályú, könnyen kezelhető, és a hozzá kapcsolódó menürendszer is kifejezetten jól sikerült, ráadásul a K5 még magyarul is tud (és természetesen az ékezetes karakterek megjelenítésére is képes). A lejátszóként a megszokott funkciókkal – ismétlések, különféle EQ-beállítások – állnak rendelkezésre, ezen felül FM rádióként, ébresztőóra-

ként és digitális háttértárként is működik. A lejátszón található dalok között többek között albumok, számcímek, előadók szerint kereshetünk, az ezt lehetővé tevő adatbázist pedig az ID3-as mezők alapján maga a lejátszó „generálja le". A zeneszámok átvitelére meglehetősen sok lehetőségünk van, a K5 ugyanis megfelelő operációs rendszerrel (XP, Vista) MTP üzemmódban is összekapcsolható, ilyenkor pedig egyszerűen a Windows Explorerrel is átmozgathatjuk a zenét – természetesen ettől még a Media Player és a lejátszó mellé adott szoftver is legalább ilyen jól használható.

30 PERCET KAPSZ AJÁNDÉKBA, HA A BELÉPÉSNÉL FELMUTATOD AZ E HAVI PC GURU-T!
T··Online···
CYBER CAFE
ULTIMATE ONLINE GAMING
A LEGNAGYOBB INTERNET ÉS CYBER CAFÉ MAGYARORSZÁGON
80 CSÚCS GÉP, 10 MBITE DUPLEX INTERNET KAPCSOLAT
A LEGJOBB JÁTÉKOK KÍNALATUNKBÓL:
COUNTER-STRIKE 1.6 & SOURCE
WARCRAFT III: FROZEN THRONE
NEED FOR SPEED CARBON
STARCRAFT: BROODWAR
BATTLEFIELD 2 & 2142
WORLD OF WARCRAFT
FIFA & NHL 07
ÉS TOVÁBBI 80 JÁTÉK VÁR RÁD...
INTERNET MÁR 190,- FT / ÓRA
PC JÁTÉK 290,- FT / ÓRA
MINDEN 10. ÓRA INGYENES!
NYITVA TARTÁSUNK MINDENNAP: 9:30 - 22:30
MAMMUT 1 BEVÁSÁRLÓ KÖZPONT, LÖVŐHÁZ UTCA 2-6., BUDAPEST II. KER, 3. EMELET
A PALACE MAMMUT MOZI ELŐTERÉBEN
T-ONLINE PG CYBER CAFÉ - BAJNOKSÁGOK, ÉJSZAKAI CYBER PARTY-K ÉS SPECIÁLIS RENDEZVÉNYEK MINDEN HÉTEN!
TEL.: +36 30 42 66 873 - E-MAIL/MSN: MAMMUT@PGCC.HU - ICQ: 297738600 - WWW.PGCC.HU

FIFAHUNGARY
WWW.FIFAHUNGARY.COM
The SIMS HUNGARY
www.simshungary.hu
NFSHUNGARY
WWW.NFSHUNGARY.HU
PESHUNGARY
WWW.PESHUNGARY.HU
FMHUNGARY
WWW.FMHUNGARY.HU

MOBIL Játékok

irta · LtB

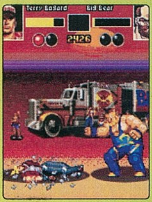
Szokásos havi mobiljáték csokrunk első tagja ezúttal a verekedős játékok táborát erősíti. A Fatal Fury egy régi klasszikus igen jól sikerült mobilos átirata, ami remek grafikájával hívja fel magára a figyelmet. A Tropical Madness jóval békésebb darab, amiben Furrito – aki egy mókusszerű lény – kalandjainak lehetünk aktív részesei. A Happy Tree Friends: Homerun pedig karaktereink sajátos „reptetésének” enged teret.

Fatal Fury Mobile

Fejlesztő: *Living Mobile* Értékelés: *8/10*

Bunyós játékot sajnos mindig nagy bátorságnak számít kihozni a korlátozott képességekkel megáldott telefonbillentyűzet miatt, a Living Mobile fejlesztői viszont azt ígérték, hogy mindent megtehetünk, amit megtehettünk a nagyobb platformokon futó verziókban. A játékot elindítva hamar egyértelművé válik, hogy a grafikusok bizony igencsak kitettek magukért, a menü határozottan látványosra sikeredett. A menüpontok sem okoznak csalódást, kifejezetten sok játékmód áll rendelkezésre, ezek többnyire a megszokottak: gyors menet, kétfajta gyakorló mód, bajnokság, túlélő, valamint visszatölthetjük mentett állásunkat is. A nyolc választható karakter nem okoz sok meglepetést, a gárda legemblematikusabb szereplői kivétel nélkül jelen vannak.

Érdemes a játékot a tréning mód elindításával kezdenünk, mivel igen sok gombra lesz szükségünk az eredményes harchoz, technikailag az ös-



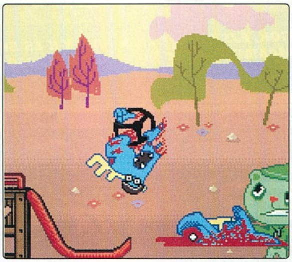
szes számbillentyű használata szükséges. Ez részben kissé nehézkes a karakter mozgatása szempontjából, ellenben a speciális mozgásokat meglehetősen jó hatásfokkal tudjuk előcsalni a háromgombos kombinációkkal, már ha hozzászoktunk a telefonunk billentyűzetéhez – egy új, még nem megszokott készülékkel valószínűleg több gondom akadt volna. A grafika egészen lenyűgöző, telefonon nem sok hasonlót láthattunk eddig, a karakterek részletesek és szépen animáltak, a küzdelmeik helyszínei egyáltalán nem statikusak, mindig történik valami a háttérben is. Kimagasló minőségű bunyós játék, amit az irányítási nehézségek csak kissé tesznek nehézkessé, mindenféleképpen ajánlott.

Happy Tree Friends: Homerun

Fejlesztő: *Nostromo* Értékelés: *5/10*

A nem kissé elborult animációs sorozatból mobil játék született, a Nostromo tolmácsolásában, akiket a lényegesen békésebb Garfield játékok tömkelegének fejlesztőjeként ismerhettünk eddig – a váltás ezzel a darabbal a békés hangvétel után bizony elég éles.

A játékban felbukkan Lumpy, Petunia, Cuddles, Giggles és Flippy, akit megszemélyesítünk. A cél nincs túlbonyolítva, a csúszdán lecsúszó



pajtásokat kell megröptetni a Yeti Sports stílusában, a hosszabb repülések egyenesen arányosan több pontot érnek – amennyiben az ütés nem sikerül, úgy egy téglafal állítja meg a cimborát. Két játékmód van, a klasszikus opciót választva hagyományosan a távolság alapján lesz megítélve a produkció, míg a bónusz mód esetén bizonyos dolgok eltalálása jelent utat a magasabb pontszámokhoz.

A kifejezetten egyszerű játékmenetet csak egy dolog menti meg attól, hogy fél óra után menthetetlenül ráunjunk, ez pedig a többjátékos mód, ahol maximum négy versenyző mérheti össze tudását egy telefonon „hot seat” formációban, a készüléket egymás között körbeadva. A grafika hű a sorozathoz, jól közvetíti a hangulatot, de sajnos a hangok frontján már sokkal rosszabb a helyzet, jóformán csak a menüben felcsendülő, igencsak egyszerű midi főcímdalban kimerül a hangszekció. Egyszerű, hamar megunható játék, ugyan a kivitelezés nem rossz, de ennek ellenére is csak a többjátékos mód kötheti le ideig-óráig.

Tropical Madness

Fejlesztő: *Gameloft* Értékelés: *8/10*

A Tropical Madness esetében összeállni látszik a sikeres játékokhoz szükséges formula, hiszen ilyen aranyos játékkal nem mostanában találkoztam. Mindenek előtt kiemelendő a főszereplő, Furrito, aki egy mókus-szerű teremtmény ellenállhatatlan bájjal, s könnyedén felveszi a versenyt akármelyik nagy múltú platformhőssel. A történet nincs túlbonyolítva, a játék helyszínéül szolgáló sziget őslakosai a mókusok, ám egy óvatlan pillanatban felébresztenek egy sárkány-szerű istent, aki bebörtönözi Furritón kívül az összes kis rágcsálót, innentől azt hiszem a feladatunk egyértelmű, ki kell szabadítanunk a társainkat. A játéktér izometrikus nézetben tárul elénk, az elszórva fellelhető csillagokat összegyűjtve szabadíthatjuk ki társainkat a pályák végén.

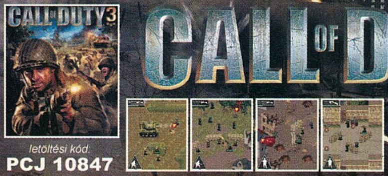
Tagadhatatlanul kölcsönöztek ötleteket a Sonic sorozatból, tekintve, hogy a hősünk mozgástárában egy igen hasonló pörögve gurulás is megtalálható, mint a híres sününél, ráadásul a játék meglehetősen nagy hányadát fogjuk így száguldozva tölteni. A néhol tagadhatatlanul nem túl eredeti játékmenetet azonban feledteti a remek grafika, a három nagyobb helyszín aprólékosan megrajzolt és gazdagon animált. A játszhatóság remek, ráadásul három különböző irányítási séma közül válogathatunk, így a kilenc pálya és a két bónusz pálya leküzdése ugyan nem könnyű, de nem is támaszt frusztráló irányítási akadályokat. Összegészében remek darab, bár jó néhány elemét már láthattuk máshol, ez nem sokat von le az értékéből.

MOBIL FUN

MOBIL

minden extra

CALL OF DUTY 3



letöltési kód:
PCJ 10847

PC-s körökben jól ismert játék legújabb epizódja. Át kell jutnod az ellenség vonalain, bármi áron! A Call of Duty 3. részében kitűnő grafika, és minden képzeletet felülmúló izgalmak várnak rád.

Így töltsd le: a választott hang vagy játék mellett található kódot küldd be a 1796-os SMS számra. Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)

A játékok támogatottságát nézd meg a
www.gamester.hu
oldalon

A hirdetésben látott mobiltartalom letöltésével feliratkozol előfizetéses szolgáltatásunkra. Hetente háromszor küldjük majd el napi ajánlatunkat, amelyből mindig egyet tudsz letölteni. A fogadott SMS ára 480 Ft áfával. Bizonyos esetekben (java játékok és valósághű csengések) ennek dupláját is felszámíthatjuk. Ha le szeretnéd mondani az előfizetést, akkor küldd a STOP szó után a szolgáltatás azonosítóját a 1796-ra (pl: STOP PCJ).

SMS SZÁM:
1796

Burning Tires

ÚJ

Burning Tires™- ez a gyönyörű grafikájú 3D-s játék az autóversenyzés szerelmeseinek készült. Tizenkét pályán versenyezhetsz.

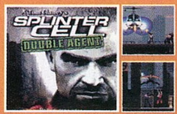
letöltési kód: **PCJ 10863**

SIM BABE

Először is el kell érned, hogy szóba álljon veled. Aztán fokról fokra megismered a titkait, a vágyait. Mindent be kell vetned, a gyönyörű nők nem járnak ám akárkivel! Vigyázz, nehogy kifuss az időből...

letöltési kód: **PCJ 10827**

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT



Tom Clancy klasszikusai közül a legújabb résszel rukkoltak elő: Double Agent. Próbáld ki!

letöltési kód: **PCJ 10825**

DIAMOND STAR SOPHIE & SANDY

Sophy & Sandy a két ismert sztárt állíthatod be kényes pozitúrákba. A kapott képet elmentheted, előhívhatod!

letöltési kód: **PCJ 10790**

California games

ÚJ

Hasítsd a hullámokat, pattanj gördeszkára, és légy te a bajnok BMX-ben...

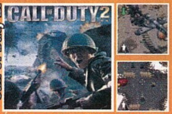
letöltési kód: **PCJ 10846**

KAMASUTRA OUTDOOR

Itt a party ideje! Élvezd Kevinnel ezt a gyönyörű szigetet. Homokos part, napsütés, gyönyörű lányok. Erotikus környezet, 8 különleges Kama-Sutra pozíció.

letöltési kód: **PCJ 10735**

Call of Duty 2.



Éld át egy háború minden rémségét és feszültségét a legvalóságosabb második világháborús játékban, amelyet valaha mobiltelefonra írtak...

letöltési kód: **PCJ 10802**

Mr Bean

ÚJ

Mr. Bean az állatkertben tölt egy napot. Egy darabig minden jól megy, de az állatkerti séta végén rádöbben, hogy a gorilla megkaparintotta a Teddy mackóját...

letöltési kód: **PCJ 10848**

Dirty Jack Body Search

ÚJ

Dirty Jack-nek folyton a csajokon jár az esze. A kaland egy reptéren indul, ahol is Jack-nek választania kell egy szenvedélyes barna, egy dögös szöszi, meg a stewardess közül...

letöltési kód: **PCJ 10861**

Happy Tree Friends

Lumpy elhívja Cuddles-t, Giggles-t, és Petúniát a közeli parkba csúszdázni. Flippy háborúról kezd fantáziálni, és mire a barátai észbe kapnak, már testrészek repkednek szerteszét a levegőben...

letöltési kód: **PCJ 10842**

HAPPY TREE FRIENDS

Prince of Persia The Two Thrones

Ehez a játékhoz nem kell leírás. Ez magáért beszél!

letöltési kód: **PCJ 10703**

Darkest Fear 3

ÚJ

A "Darkest Fear™ 3: Rémálom" a befejező része a Rovio Mobile díjnyertes horror-trilógiájának. Két szereplőt irányíthatsz, és a játéknak 15 különféle befejezése lehetséges.

letöltési kód: **PCJ 10845**

Street Fighter II®

ÚJ

A 90' es évek legendája volt a Street Fighter II®. Játsz az ismert karakterekkel, mint Ken, Ryu vagy Chun-Li...

letöltési kód: **PCJ 10860**

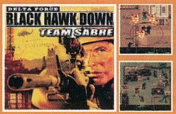
VÉRRE MEGY!

ÚJ

Nem elég, hogy a megfelelő helyre kell szúrnod a késsel, hanem azzal is számolnod kell, hogy a kés mozgása egyre gyorsul, éppen úgy, mint a játék klasszikus változatában. Ezért könnyen megsérülhetsz, ha nem vagy elég ügyes és gyors.

letöltési kód: **PCJ 10862**

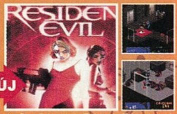
DELTA FORCE Black Hawk Down



A Black Hawk Down a PC-ről már jól ismert játék mobilos változata. Egy specialistákból álló kommandót kell irányítanod a bevetések során.

letöltési kód: **PCJ 10832**

Resident Evil



ÚJ

A Confidential Report File 1 sok megválaszolatlan kérdést hagy maga után, amikre a választ neked kell megtalálnod.

letöltési kód: **PCJ 10850**

WWW.DIGIFUN.HU

WWW.GAMESTER.HU

e product CD. For instructions about uninstalling the product, see the How To Uninstall file on the product CD.

Online pólóboltok

Manapság az ember a neten nemcsak szórakozik, kommunikál, tájékozódik, ismerkedik, vagy akár dolgozik és vásárol, de olyan alapvető tevékenységeket is hajlamos online végezni, mint a kaja beszerzése vagy éppen a ruházkodás. Utóbbi – bár a cuccok felpróbálásának hiánya nyilvánvaló hátrány – különösen nagy divat mostanában, valósággal burjánzanak az elsősorban vicces feliratú pólókat, másodsorban mindenféle mást kínáló online boltok. Most az ilyen webshopok legjobbjait mutatjuk be.

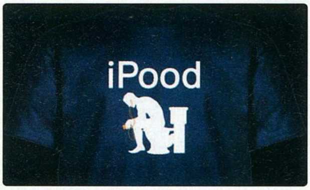
1. T-Shirt Hell www.tshirthell.com

Napi 100 ezer látogatójával (persze nem tudni, ebből mennyi vásárol is) a T-Shirt Hell a legnagyobb név az online viccespóló-iparban. Amint a neve is sejteti, elég vaskos, esetenként meghökkentően provokatív humorra kell számítanunk. Erre utal az is, hogy a bolt tulaja, Aaron Schwarz (alias Sunshine Megatron, az oldal látogatóinak szavazatai alapján ugyanis nemrég erre változtatta a nevét) ellen tavaly májusban merényletet követett el egy fickó, aki „kissé" megsértődött valamelyik pólófeliraton. Szó se róla, mi se mennénk ki az utcára egy „Minek nekem óvszer, az AIDS-be úgyis belehal a bébi" feliratú pólóban, de persze akad a kínálatban kevésbé durva, és valóban vicces darab is bőven. A brutálisabbak pedig jók lesznek ajándéknak, így nem a mi gondunk, hogy fel merjük-e venni őket vagy sem…

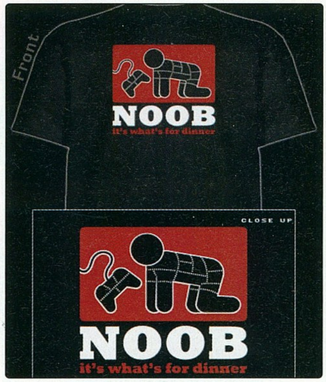
Mini birkanyelv-leckét tarthat, aki a középső darabot viseli, valamint az egyedülálló anyákat támogató klub tagjai is beszerezhetik a hovatartozásukat hirdető pólót…

2. J!nx www.jinx.com

„Játékőrülteknek és egyéb kockafejeknek" – szól a J!nx önironikus szlogenje, és a kínálat is ezt tükrözi. Szinte minden létező témához kapcsolódva fellelhetők itt pólók, ami az ifjú technokraták érdeklődésére számot tarthat: hacker, blogger, szerepjátékos és kalóz-témák, külön World of Warcraft osztály, Monty Python és BFG, koffeinmolekula és húszoldalú dobókocka. Szerepel a kínálatban még vagy fél tucat népszerű netes magazin „hivatalos" pólója a GameSpottól a Rotten Tomatoesig, illetve külön osztálya van a zenekalózkodást bátran valló és hirdető, a RIAA-t (az amerikai hanglemezkiadók szövetsége) gyalázó pólóknak. (A pólók mellett a J!nx fórumai is roppant népszerűek, ahol főleg játékokról folyik a diskurzus, és igen összetartó, segítőkész közösség alakult ki).



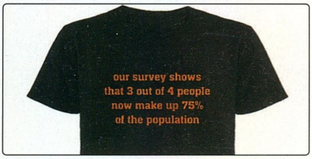
Nem csak a Microsoft Zune, de nagy riválisa, az iPod is megkapja a magáét



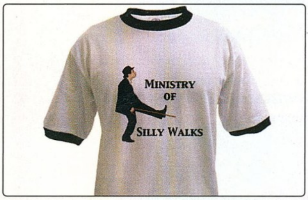
A n00b-oknak ritkán kegyelmez a netes kultúrkör

3. Cafepress www.cafepress.com

A Cafepress talán a legérdekesebb webshop az egész interneten – ez egy hatalmas portál, ahol bárki megnyithatja a maga kis online boltját, amihez a Cafepress biztosítja a webes kereteket, intézi a pénzügyeket, ügyel a szállításra; persze némi jutalékért cserébe. A kínálat ennek megfelelően letaglózóan széles – a hivatalos adatok szerint több mint 2,5 millió pici boltot tartalmaz a hatalmas bazár –, de meglehetősen hullámzó minőségű (persze nem kizárólag pólókból és egyéb ruhaneműkből áll, de ezek a legnépszerűbb árucikkek). Nemigen létezik olyan téma, amiben ne találnánk pár tucat (pár száz?) pólót: próbaképpen beütöttük a keresőbe, hogy „Star Wars”, és több mint 2200 találatot kaptunk; „Darth Vader”-re szűkítve a keresést még mindig közel 300-at – szóval van itt minden, csak győzzük türelemmel a keresést.

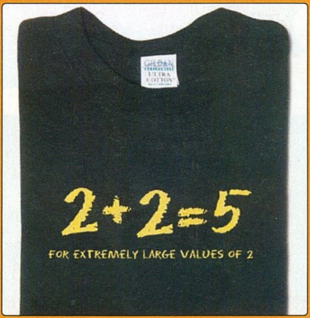


A kimutatások szerint 4-ből 3 ember a népesség 75%-a. Vadonatúj információ...



4. Think Geek www.thinkgeek.com

A Think Geek az az oldal, ahonnan a világ összes rendszergazdája, Linux-tudora, és egyéb mindentudó PC-s okostojása öltözik. Csodálatosan érthetetlen rövidítések, szakkifejezések, és az egyszeri buta felhasználót kigúnyoló szövegek mindenütt – ha innen vásárolunk, jól fogunk szórakozni az értetlen tekinteteken, és értékelni minden értő mosolyt, amit kapunk a pólónk láttán. S ebbéli örömünket ráadásul az sem csökkentheti, ha esetleg magunk sem értjük az adott szlenget... Eredetileg a Think Geek aloldala volt, de aztán külön bolttá nőtte ki magát az Error Wear (www.errorwear.com), ahol híres-hírhedt számítógépes hibaüzenetek pólóra nyomott másait szerezhetjük be az amigás Guru Meditationtől (amiről magazinunk is kapta a nevét anno) a hírhedt windowsos „kék halálig”.

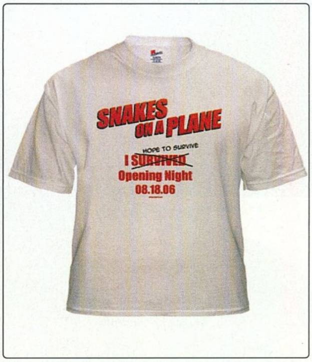


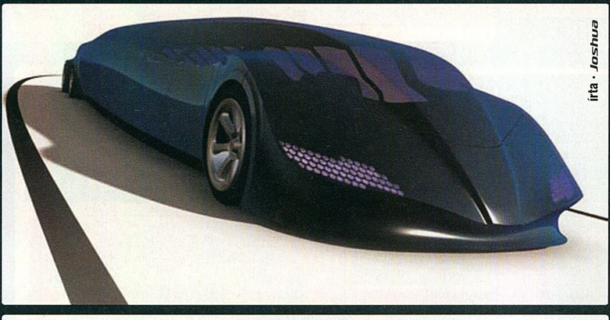
Az evolúció sajátos értelmezése. Ricco bizonyára hevesen helyesel...

5. Offline T-Shirts www.offlinetshirts.com

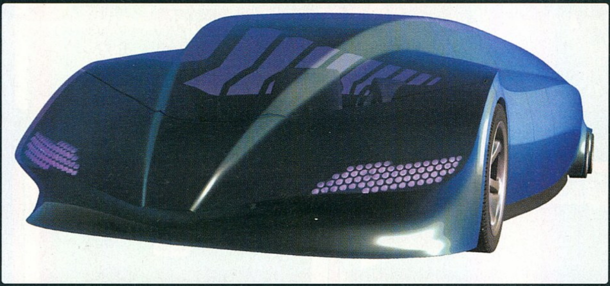
Végül egy direkt játékosoknak szóló bolt, ahol az összes népszerű játék, illetve játékstílus népszerű beszólásait, szlengjeit, figuráit megtaláljuk pólókon. A legnagyobb választékot természetesen a WoW-val és a Counter-Strike-kal kapcsolatos pólókból találjuk, de külön osztálya van a retrojátékoknak (Pacman, Invaders, Centipede és egyéb örökzöldek) és a hagyományos karakterlap-dobókocka alapú szerepjátékoknak is. Népszerűek még a filmekkel és képregényekkel kapcsolatos, illetve a fantasy mintákkal (tolkieni rúnák, sárkányok és egyebek) díszített darabok.

A Snakes on a plane című film – ami „zseniális” címével szerzett kétes hírnevet - „rajongói”-nak szinte kötelező volt a jobb oldali póló viselése a premier előtt





írta · Joshua

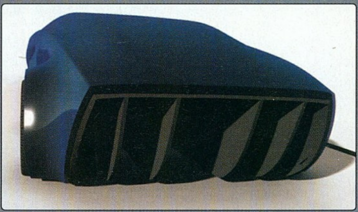


hag

A pekingi olimpián ilyen csodabuszok is szállítják majd az utasokat

Szuperbusz Hollandiából

Valószínűleg nem tévedek, ha úgy vélem, hogy közületek is sokan kíséritek figyelemmel az új generációs, nagysebességű vonatok fejlődését, legyen szó akár a leginkább ismert francia TGV-ről, vagy a spanyol AVE-ről, vagy akár a Siemens legújabb üdvöskéjéről. Utóbbi egy nemrégiben történt brutális – nem technikai, hanem emberi hibára visszavezethető – baleset miatt került reflektorfénybe, bár valószínűleg nem épp oly módon, ahogyan azt a német cég marketingesei előzetesen elképzelték... Most a meglehetősen jó nevű holland Delft Egyetem kutatói álltak elő hasonló koncepcióval, azonban az általuk megálmodott személyszállító jármű kivételesen nem vonat, hanem busz! Akkor miben is áll a hasonlóság? Például a rendkívül magas utazási sebességben: a fejlesztők által szerényen csak szuperbuszként emlegetett, aerodinamikus sokkerekű ugyanis akár 300 kilométer/órát (!) is megközelítő végsebességre is képes – persze nem normál autóúton, csak a számára épített speciális pályán. További érdekesség, hogy a légellenállás minimalizálása következtében a jármű rendkívül alacsonyra sikeredett – így akárcsak egy sima gépkocsiban, az utasok nem képesek felállni, csak ülni. Igen, de akkor hogy szállnak ki? – tehetjük fel máris a következő kérdést. Nos, a hollandusok erre is gondoltak, mivel minden utas (amelyekből összesen 30 tartózkodhat egyszerre a fedélzeten) saját, külön tolóajtót kapott – mondhatni megint csak a személygépkocsik analógiájára. Sőt, a kutatók azt is megoldották, hogy a járműnek tényleg csak ott és akkor kelljen megállnia, ahol igazán szükséges (ekkora utazósebességnél ugyebár elég gazdaságtalan volna a sok lefékezés és felgyorsítás): az utasok kommunikátoron keresztül üzenhetnek a sofőrnek, hogy ugyan venné már fel őket valahol az út mentén. Végezetül már csak egy provokatív kérdést kell megválaszolunk: ki az, aki a járművek beszerzésével és az infrastruktúra kiépítésével kapcsolatos költségeket megengedheti magának? Hát, nem a takarékos németalföldiek, sokkal inkább a kínaiak, akik a 2008-as olimpiára való hivatkozással most szinte minden ilyesfajta látványos fejlesztésért hajlandóak fizetni – nem véletlen, hogy a fent említett, Siemens-féle mágneses vasútnak is ők voltak az első vásárlói. Akit érdekelnek a további részletek, a www.tudelft.nl weboldalon kutakodhat, ahol többek közt egy nagyon hatásos videó is demonstrálja a szuperbusz képességeit.



Huble nagygeneral
Haladék

Úgy tűnik, az elmúlt évek folyamán már sokszor leírt Hubble űrteleszkóp a NASA-nak köszönhetően újabb haladékot kapott: meghajolva a nemzetközi tudományos élet nyomása előtt, miszerint az égi instrumentumot bármilyen áron tovább kell működtetni, a derék amerikaiak egy újabb mentőküldetést készítenek elő. A „bármilyen ár" amúgy ezúttal kb. 900 millió dollárnak felel meg, ennyibe kerül ugyanis a távcső jelenlegi nagygenerálja. Ennek keretében többek között új akkumulátorokat, kamerákat és giroszkópokat kap az öregedő űrtávcső, amely így akár 2013-ig is kihúzhatja. A misszió kivitelezésével a NASA egyik legnagyobb beszállítóját, az elsősorban repülőgépgyártási és fejlesztési tevékenységéről ismert Lockheed Martint bízták meg, amelynek nagyjából két év áll rendelkezésére, hogy felkészüljön a 2008-ra tervezett indulásra. Akárhogy is: a Hubble néhány éven belüli elhalálozásával valóban egy korszak fog lezárulni, annál is inkább, mert utódja, a James Webb űrteleszkóp elsősorban az infravörös tartományban kutatja majd az univerzum titkait, vagyis hosszú időre búcsút mondhatunk a csillagászok számára talán kevésbé értékes, azonban az egyszerű földi halandók szívét már oly sokszor rabul ejtő, normál tartományban készült, káprázatos fotóknak.

Elrettentés
Sajátos módszer

Az indianai Bloomingtonban található Bromenn regionális orvosi központ nemrégiben meglehetősen sajátos módját választotta a dohányzás elleni küzdelemnek: miután fotókat kérnek nikotinfüggő tizenévesektől, az alapján olyan képeket generálnak, ami dohányosként és nem dohányosként is megjeleníti őket – 40 év múltán. Habár a szoftver eredeti célja az volna, hogy látványosan demonstrálja, mennyivel leamortizáltabban néznek is ki a cigarettázók, ezt csak részben képes teljesíteni, mivel mindkét zombiarcszerű végeredmény sokkoló, pláne az elmúlás gondolatával még nem különösképp sokat foglalkozó tinédzser számára...

Crash Buddha
Extrém USB

Az extrémebbnél extrémebb USB kütyük felkutatására irányuló online hajszámban gyakran látogatok a www.everythingusb.com weboldalra: ott akadt meg a szemem a már nevével is tüntető Crash Buddha elnevezésű „eszközön". Az idézőjel használata ezúttal felettébb indokolt, mivel „eszköznek" – a művelt olvasóközönség megtorlásától tartva – már régóta csak olyasfajta dolgokat merek nevezni, amelynek valamiféle rendeltetése is van, márpedig a Crash Buddha esetében ez csak nagyon nagy jóindulattal mondható el. Az alkotóművészek ars poeticája szerint művük „a világban folyton jelen lévő tökéletlenségre kívánja emlékeztetni a felhasználót", azáltal, hogy PC-jének összeomlásakor gúnyos – mindazonáltal tanító célzatú – kacajra fakad. Igen, ez tényleg egy Buddha-szobor, ami csak akkor örül, hogy ha összeomlik körülötte az ember alkotta tökéletlen káprázat... És nem, sajnos nem kapható kereskedelmi forgalomban: a limitált szériát sajnos elkapkodták, a Megvilágosodott utángyártására pedig egyelőre semmi remény. Viszont némi vigaszra adhat okot, hogy már láthatáron az elkövetők újabb projektje, a PC házba oltott kenyérpirító és kukoricapattogtató.

PigeonBlog
Szárnyas adatgyűjtök

Vajon mit jelölhet ez az újabb elvetemült szóösszetétel? – fogalmazódhat meg teljes joggal a kérdés a magát az újságon átrágó, mostanra már valószínűleg meglehetősen fáradt olvasó fejében. Nos, sietünk mindenkit megnyugtatni, hogy nem a madarak iránt egészségtelen vonzódást érző, szépelgő Web 2.0-ás geek önéletrajzi ihletettségű prózai ámokfutásáról van szó. A PigeonBlog egy szigorúan tudományos célú – ráadásul kivételesen hasznos – projekt, amelynek keretében az állatok személyiségi jogaira vajmi keveset adó tudósok titkos posta helyett mérőműszereket aggatnak szerencsétlen szárnyasokra... Akik ezután boldogan felrepülnek a kék egekbe, nem is sejtve, hogy mostantól fogva élő szmogszintmérő állomásnak minősülnek. Bizony-bizony: kaliforniai kutatóknak nem kisebb ötlete támadt, mint hogy a galambokra kényszerített „high-tech hátizsákok" segítségével mérjék a toxikus gázok koncentrációját a félsziget levegőjében. Az így nyert információ aztán vezetéknélküli kapcsolat révén továbbítódik a központi komputerbe, ami aztán már pillanatok múltán elő is áll Kalifornia aktuális szmogtérképével. Beatriz da Costa, a projekt vezetőjének elmondása szerint a nem mindennapi idea egy több mint százéves, postagalambot ábrázoló fotó nyomán fogalmazódott meg benne: "Az emberiség egyik első kézbesítési rendszere is éppen a galambokra épült... Mi csak felfrissítettük az elképzelést a XXI. század igényeinek megfelelően" – mondotta.

Steve a konkurenciáról
Jobs nem fél

Azoknak, akik sok száz internetes ujjuk egyikét az mp3-lejátszók piaca körüli történéseken tartják, valószínűleg már nem újdonság a hír, hogy nem sokkal karácsony előtt a Microsoft is beszáll a küzdelembe, a maga Zune névre hallgató megoldásával. Az Apple-höz közel álló források szerint jelenleg semmi nincs, ami ennél jobban felidegesíthetné a profitja legnagyobb részét éppen ilyesfajta eszközök eladásából szerző Steve Jobs & Co-t. Nem véletlen hát, hogy a maga szerencséjét annak idején hasonlóképpen, mások ötleteinek eltulajdonításával megalapozó vezér nem győzi minden lehetséges fórumon cinkelni a konkurencia kütyüjét. Ennek egyik különösképp szép példáját prezentálta a legfrissebb Newsweek, ahol is az „A Microsoft bejelentette új iPod-vetélytársát, a Zune-t. Állításuk szerint ez az eszköz a közösségépítésről szól. Aggódik?" nem rövid, viszont hosszú kérdésre Jobs a következő választ adta: „Egy szóban: nem. Láttam a demonstrációkat az interneten, hogy hogyan lehet Zune-t használva megtalálni valakit, és odaadni neki egy dalt, amit aztán háromszor lejátszhat. Ez egy örökkévalóságig tart. Mire mindezt megteszed, a lányok már rég továbbálltak! Szerintem célravezetőbb levenni a fülhallgatót, és a leányzó fejére húzni. Akkor már csak fél méter van köztetek..."

Gyártója szerint a Zune a közösségépítésről szól, de van aki ezt kétségbe vonja.

Mit is felelhetnénk? Pusztán a probléma szociológiai vonatkozásait nézve nem győzünk igazat adni Steve-nek, persze nem elhallgatva azon apró ellenvetésünket sem, hogy akadnak ellenkező nemű személyek, akikkel még egy chatroomban sem szívesen találkozunk, nem hogy félméteres közelségbe engedjük őket – de attól még minden további nélkül cserélünk velük zenét. Technológiai szempontból nézve a dolgokat viszont legszívesebben azt üzennénk, hogy ahelyett, hogy a vetélytársakkal foglalkozna, inkább a saját termékébe integráljon végre egy nyomorult Wi-Fi-t... Akkor esetleg nem menne el mellette a fejlődés gyorsvonatja. ■

Hardver mentőöv

írta · Cray

VÍZESBLOKK

Hello!

Rögtön a közepébe vágok! Nem kezdem a szokásos dumával, hogy már x éve veszem az újságot és nagyon király; gondolom ez már a könyökötökön jön ki! Rövid, de annál melegebb nyár alatt a tuningolt gépem egy kicsit jobban melegedett a kelleténél. Ekkor gondoltam, hogy építek egy vízhűtést. Pumpát és csövet tudok venni. Blokkot meg csináltatok. Arra gondoltam, hogy nem használok radiátort (hőcserélőt) csak egy 20 l-es akváriumot. Szerintetek ez így működni fog? A jövőre gondolva egy AM2-es foglalatú kétmagos procit, valamilyen északi hidat és egy Radeon X1900GT-t kellene lehűtenie. A gépet nem igazán szoktam 5-6 óránál tovább használni egyszerre, leginkább játékra. Légyszi írjatok pár honlapot, ahol bővebben foglalkoznak a blokk-készítés rejtelmével. Pl.: Milyen magas legyen a blokk? Mekkora legyen a furatok közötti falvastagság? Stb.

Más. Jelenleg egy 420 W-os ThermalTake tápegységem van, ami 20 tűs. Egy számtechboltban azt mondták, hogy nem kell új tápegységet vennem, van átalakító, ami 24 tűsé teszi a szerkezetet. A kérdés: Jó megoldás ez így? Elég-e ez a tápegység a fenti konfigurációhoz, ha van mellette még 2GB memória, 2db HDD, 2db ODD, 5db ventilátor.

Horváth László

Kedves László!

Elöljáróban megjegyzem, hogy komoly előtanulmányok és kézügyesség nélkül nem is érdemes belevágni egy ilyen projectbe. Még jobb, ha van valaki a környezetedben, akinek van ilyen jellegű tapasztalata, és segíteni tud neked. Mindenképpen javaslom az idevágó netes szubkultúrában való elmélyedést (ez a Modderek világa), amire kiváló kiindulási alap lehet a www.radikalmod.hu honlapja. Jómagam nem építettem soha vízhűtést, ezért ennél többet nem tudok segíteni, de elsőként én az említett honlapon kezdenék nézelődni. A tápegységed elvileg éppen hogy elegendő, ha nem tervezel nagyobb fejlesztéseket a jövőben (Crossfire, több HDD, stb.), akkor kár kicserélni.

VGA MEGHAJTÓ

Sziasztok!

Pár hete telepítettem újra a Windows XP-met és megvettem a The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay (jó hosszú neve van:)) nevű játékot. Az lenne a problémám, hogy az alap videokártya driverrel megy a játék, de ha feltelszem a legújabb drivert, azzal már hibát jelez, azt mondja, hogy olyan videokártyára van szüksége a játék futtatásához, ami min. 1.3-as OpenGL-t tud. Na most nekem egy GeForce 6600-asom van. Ez tuti, hogy tudja az 1.3-as OpenGL-t. DirectX a legfrissebb van fent a gépen és minden szabályosan lett telepítve, minden jogtiszta. Egy éve játszottam a kalózverzióval és az simán futott, de mivel én legálisan próbálom megszerezni a játékokat, megvettem a bolti verziót. A gépem: AMD Sempron 3000+ proci, 768 MB RAM, Gigabyte K8V (a többi szám most nem ugrik be) alaplap és egy 80 GB-os Maxtor vinyó. Légyszi segítsetek! Köszöni egy hűséges előfizetőtök:

Harsányi László

Kedves László!

Próbáld meg lejjebb venni a részletességet, egészen a minimumig, és onnan sorban kapcsold vissza az opciókat, így ki fog derülni, hogy melyik beállításra háklis a kártya. Nézd meg jött-e ki új patch azóta a játékhoz, hátha egy dokumentált hibába futottál csak bele, amit már kijavítottak. Ha végképp nem megy a dolog, akkor cseréld ki ideiglenesen a VGA-t másikra, lehetőleg szintén egy 6600-asra. Ha a hiba eltűnik, akkor valamiért elkezdett döglődni a kártyád.

VGA TELEPÍTÉS

Helló Guru Team!

A közeljövőben szeretnék venni egy videokártyát! Gondolom, nem igazán lehet kacifántos beszerelni a cuccot, nem is ehhez kérnék segítséget, hanem ahhoz hogy miután beszereltem a VGA-t kell-e telepítenem valamit a forceware driver-en kívül? Válaszotokat előre is köszönöm!!! Hű olvasótok: Gonzo

Kedves Gonzo!

A legfrissebb ForceWare-en kívül nincs igazán szükség semmi másra a korrekt működéshez (feltételezzük, hogy a DirectX már eleve fent van).

HANG GOND

Kedves PC GURU Team!

Azért fordulok hozzátok, mert a haveromnak hangproblémája van. Az a helyzet, hogy volt egy újratelepítés a gépén, és azóta nincsen hang. A gépe: P4 1700Mhz, 256 MB ram, Geforce 2 MX 400 /64 MB Ram. Szeretném, ha segítenétek benne.

Előre is köszi: Laci.

Kedves Laci!

Töltsétek le a hangkártya legfrissebb drivereit a netről, és telepítsétek fel őket. Ezután nagy valószínűséggel a probléma megszűnik. Erre a lépésre minden újratelepítés után szükség lesz.

VGA CSERE

Üdv PC Guru!

Szeretném a videokarimat lecserélni egy újabbra, a mostani egy Ati Radeon 9600xt 128-as, az alábbi konfighoz: Intel P4 3GHz, Asus P4P800-E deluxe, 4*256MB RAM. Milyet ajánlotok? 256-osat szeretnék, egy közepes minőségű is jó lesz, ne túl drágát :) (csak pl. majd az nfs carbon menjen rajta nagyobb gondok nélkül). Ati párti vagyok, de ha van más típus, ami ugyanolyan teljesítményű és olcsóbb / ugyanannyi árú és jobb mint az ati az se baj. Válaszotokat várom: Tamás

Kedves Tamás!

Az a gond, hogy a mostani ár/teljesítmény sláger, a 7600-as nVidia sorozat már csak

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

PCI-Express-es kiszerelésben kapható. Alternatív javaslatom egy ATI X800GTO (pl. Sapphire), amin 256MB fedélzeti tárat találsz, és AGP slotba illeszthető. Ára jelenleg kicsivel 40 000 felett van bruttóban.

PROCICSERE

Hi Guru Team!

Szeretném egy kicsit fejleszteni a gépem. Jelenleg egy P4 (nem cerka) 2400Mhz/533 procim, Abit IS7-E alaplapom, 1GB RAM (4 modulból, ez jelenleg 333-on ketyeg, mert 2 modul 333-as a másik kettő 400-as, de megy dualban), valamint egy ATI Radeon 9600 (256MB/128bit PowerColor) videokártyám van. Namármost én csak a procit szeretném cserélni jelen pillanatban egy P4 3400/800-as darabra. A proci csere úgy 30E körül meg is állna, mert 26E a proci, meg 4-5FT rá egy hűtő. Feltételezem, hogy a jelenlegi hűtés nem szolgálná ki, mert akkoriban Boxban vettem a prockót (nem is lehet húzatni miatta:( ) A kérdésem az lenne, hogy mennyire érdemes a 478as foglalatú rendszerrel foglalkozni, érdemes-e egyáltalán ezt fejleszteni? Para

Kedves Para!

Szerintem nem nagyon érdemes már S478-ra építeni, még átmenetileg sem. Az LGA775 jelenti ma már az alapot, és mivel a VGA-d is erősen fejlesztésre szorulna, ha csak egy kicsit is erősebb CPU-t tennél alá, ezért a legjobban akkor jársz, ha most egy szuszra váltasz 775-re és vele együtt PCI-Expressre.

ALAPLAP AKKU

Tisztelt PC Guru!

Az lenne a problémám, hogy az alaplapon lévő akku lemerült. Addig nem is volt gond, míg fel nem figyeltem rá, hogy mióta nem megy az aksi, lomhább lett a gép. Az EVEREST szerint az AMD Athlon XP 2400+ procimból lett egy 1800+ és fél gigahertz csak úgy elúszott valahova. Mit javasoltok? Az aksi kicserélése rendbe hozna mindent, vagy komolyabb a gond? A konfigom Asus A7N8X-X alaplap, 1,5 giga ram, Ati Radeon 9550 256 Mb, két optikai meghajtó, 400W táp. Segítségeteket előre is köszönöm.

CSonTi04

Kedves CSonTi04!

Első körben próbáld meg a BIOS-t az alapértékekre visszaállítani (Load Setup Defaults vagy valami hasonló menüpont a BIOS főablakában). Ha a gond nem szűnt meg, akkor lehet gyanakodni tényleges hibára. Az a kis gombelem a legritkább esetben szokott csak úgy kimerülni, de előfordulhat, úgyhogy érdemes kicserélni. Ha ez sem segít, akkor valószínűleg az alaplapod rosszalkodik. Az ASUS X-series sajnos nem egy tartós széria. Ilyenkor célszerű szervizbe vinni a cuccot, mert az alaplap-hiba otthoni körülmények között csak nehézkesen detektálható. Meg kéne próbálni a gépet másik deszkával, és az nem egy egyszerű mulatság, mert a korrekt eredményekhez teljes XP reinstall kell, a temérdek szerelgetésről nem is beszélve. Ezt a tortúrát szerintem hagyd meg a szerviznek.

SCYTHE NINJA PLUS

Kedves PC Guru!

Van egy 2,8 GHz-es Prescott magos procim, ami nagyon melegszik. Egy jó hűtőről szereztem tudomást a Scythe Ninja Plus-ról. Sajnos senki nem tudja megmondani, hogy fel lehet-e szerelni, azaz kompatibilis-e az Asus P4C800-E de Luxe alaplapommal? A termetes hűtő még csak elfér a házban (az alaplaptól a ház oldallemezéig), de az északi híd kontrol bordázata nem ér-e a hűtő alsó lemezéhez? Kérlek, segítsetek ebben. A processzorom socket 478-as. Ha tönkre megy, dobhatom el alaplapostól? Lehet egyáltalán még 478-as procit venni?

Üdvözlettel: Péter

Kedves Péter!

A megoldás roppant egyszerű: nem kell görcsölni a mindenféle kuriózum coolerekkel, egyszerűen dobj fel egy 7000-res full réz Zalman-t (CNPS7000B-Cu). Azt mindenhol lehet kapni, és 99% hogy felfér a deszkádra. Ha brutálabb megoldást keresel, akkor pedig fordítsd figyelmed a 8000-es szériára.

HELLO JOC!

Van, illetve lesz egy ilyen konfigom: AMD Athlon 64 X2 Dual-Core 4200+, egyenlőre csak1 Gb 533 MHz-s DDR II ram, + egy Asus Geforce 7600GS 512MB PCI express. 2 kérdésem lenne: 1,: szerinted jó ez a proci vagy inkább egy intel Core 2 Duo 1.8GHz/1066MHz eset vegyek? (nagyából egy árban vannak). 2,: az, hogy szerinted megéri-e ez a gép UT engine 3.0 ás játékokhoz jövőre? (UT 2007, Gears of War, Stargate Worlds). Nameghát még nemártana ha futna rajta (rendesen) az NFS Carbon, Alan Vake, Splinter Cell Double Agent és a Hellgate London. Szerinted megéri fejleszteni? Ha igen akkor meik procival? (Ahogy ismerlek ugy is azt fogod mondani h nem tudod megéri e mert nemtudod mien volt az elozo konfigom. Ezért azt is leírom: P4 3GHz, 512Mb 400MHz-s ram, AGP-s 6600GT...).

Na akkor hello és előre is köszi a segitséget. Ui: Remélem minél hamarabb válaszolsz, mert sürgos lenne!

Kedves Olvasóim!

A levél név nélkül került be, elrettentésképpen. Egyrészt dugig van helyesírási hibákkal. Ez nem annyira gáz, hadd égjen, aki elkövette. Ellenben: már leírtam kismilliószor, hogy honnan a bánatból tudnám, hogy ez meg ez a játék (ami még meg sem jelent!) hogyan fog futni egy gépen? Hát mittudomén milyen grafikai igényi lesznek annak... Erre talán maximum martinm kolléga tudna válaszolni, kábé annyit, hogy biztos elfut majd valami értelmes felbontáson, valamivel a maximális grafikai beállítások alatt.

(Na tessék, most vonhatom vissza az összes javítást. Grrr... – korrnéni)

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

www.rhw.hu

ROYAL HARDWARE
Bp. VII. Király u. 79.
E-mail: rhw@rhw.hu web: www.rhw.hu
Tel: 479-06-92, 479-0693, 341-2414
Nyitva: H-P 10-18, Szombat: 10-14

9 éves sikeres működésünket ünnepelve folyamatos akciókkal várjuk a kedves érdeklődőket!!!
(Már több mint 12 ezer darab konfigurációt értékesitettünk!)
Számítógépeinket 1 óra alatt elkészitjük egyedi konfigurációban is! (2-5% kedvezménnyel)
Néhány példa akciós termékeinkből:
Geforce 7950GT 512MB PCIE - bruttó 69900Ft
ATI Radeon X1600Pro 256MB PCIE - bruttó 23600Ft
512MB DDRII-667 - bruttó 11500Ft
1GB Pen Drive - bruttó 4100Ft
2GB Pen Drive - bruttó 7700Ft
200GB 8MB Seagete ATA - bruttó 15500Ft
54MBps vireless hálózati kártya - bruttó 4500Ft
Samsung 16x DVD iró - bruttó 7600Ft
Tv tuner kártya fm rádióval - bruttó 5900Ft
Aktuális árakért érdeklődjön személyesen, telefonon, vagy nézze weboldalunkat!

AKCIÓ!!!

AKCIÓS KONFIGURÁCIÓK:
1. Celeron 2,4GHz, Asrock P4I65G, Int. VGA+AGP port,256MB DDR,40GB HDD,Combo drive - **bruttó 46900Ft**
2. Celeron 2,53GHz, Gigabyte 8VM800Pro, Int. VGA+AGP port,256MB DDR2,40GB HDD,Combo drive - **bruttó 50900Ft**
3. Sempron 2800+, Asrock K8Upgrade,ATI 9250 128MB,256MB DDR,40GB HDD,Combo drive - **bruttó 55900Ft**
4. Sempron 3100+, Gigabyte K8NS,GF FX5500 128MB,256MB DDR,80GB HDD,Combo drive - **bruttó 62900Ft**
5. Celeron 2,53GHz, Asrock 775Dual-Vsata,ATI X1300 PCIE 128MB,256MB DDR2,80GB HDD,Combo - **bruttó 69900Ft**
6. Celeron 2,93GHz, Asrock 775I65GV,GF GF6200 128MB,512MB DDR,80GB HDD,LG DVD író - **bruttó 76900Ft**
7. Sempron 3100+, Gigabyte K8U,ATI 9600PRO 256MB,512MB DDR,80GB HDD,LG DVD író bruttó - **bruttó 80900Ft**
8. Sempron 3300+, Gigabyte GeFore6100,GF 6200 256MB PCIE,512MB DDR,160GB SATA,LG DVD író - **bruttó 83900Ft**
9. P4 3GHz/1MB, Asrock P4I65G, GF 6200 128MB,512MB DDR,160GB SATA,LG DVD író - **bruttó 89900Ft**
10. A64 3000+, Gigabyte K8NF, GF7300GS 128MB PCIE,512MB DDR,160GB SATA,LG DVD író - **bruttó 95900Ft**
11. P4 3,2GHz/1MB, Gigabyte 8I945GZ,ATI X1300Pro 256MB,512MB DDR2,160GB SATA,LG DVD író - **bruttó 105900Ft**
12. P4 2,8GHz/2*1MB DC, Asus P5PE-VM,GF6600 128MB, 512MB DDR2,160GB SATA,LG DVDíró - **bruttó 107900Ft**
13. Sempron 3400+ AM2, Asus M2N-E, ATI X1600Pro 256MB,512MB DDR2,160GB SATA,LG DVD író - **bruttó 110900Ft**
14. A64 3700+ s939,Gigabyte K8NF, ATI X1600Pro 256MB PCIE,512MB DDR,160GB SATA,LG DVD író - **bruttó 113900Ft**
15. P4 3GHz/2MB, Intel Xpress200,GF 7300GT 256MB, 512MB DDR2, 160GB SATA,LG DVD író - **bruttó 117900Ft**
16. Athlon 3500+ AM2,Gigabyte M55S-S3,X800XL 512MB,512MB DDR2,160GB SATA,LG DVD író - **bruttó 132900Ft**
17. P4 3GHz/2*2MB DC,Gigabyte 8I945PL,X1600Pro 256MB ,1GB DDR2,160GB SATA,Pioneer DVD író - **bruttó 139900Ft**
18. A64 3800+,Asus A8N-SLI Premium,ATI X1600XT 256MB,1GB DDR,160GB SATA,Pioneer DVD író - **bruttó 144900Ft**
19. P4 3,4GHz/2*2MB DC,Asus P5LD2/C, X1600PRO 512MB,1GB DDR2,200GB SATA,Pioneer DVD író - **bruttó 156900Ft**
20. A64 3800+ AM2, Gigabyte M570-SLI, X800XL 256MB,1GB DDR2,200GB SATA,Pioneer DVD író - **bruttó 167900Ft**
21. P4 3,4GHz/2*2MB DC,Gigabyte 8I945PL,X1800GTO 256MB,1GB DDR2,250GB SATA,Pioneer DVD író - **bruttó 169900Ft**
22. A64 4200+ X2, Asus A8N-SLI-SE,Geforrce 7950GT 512MB,1GB DDR,250GB SATA,Pioneer DVD író - **bruttó 207900Ft**
Minden konfigurációban LAN, 5.1 vagy 7.1 sound, FDD, billentyűzet, ATX midi ház 300-500W!

www.rhw.hu

Szoftver mentőöv

írta · Gandalf

TÖREDEZETTSÉGMENTESÍTÉS

Sziasztok!
Nagy problémám van: az egyik meghajtóm nem bírom töredezettségmentesíteni. Ennek a meghajtónak több mint 60%-a töredezett. Amikor elkezdem a töredezettségmentesítést, akkor kiírja hogy néhány fájlt nem lehet töredezettségmentesíteni, de még ekkor szinte el sem kezdte. Már ezen az egy meghajtón kívül mindet töredezettségmentesítettem (3 van összesen). Több mint 2 éve nem volt se töredezettségmentesítve se a windows újratéve. Lassan a leggagyibb játékok is elkezdtek szaggatni, a Battlefield 2-ben (eredeti, nem rég tettem újra) már egyre több programhibával találkozom és már nem is bírok vele játszani, mert egyre jobban szaggat és több programhibával találkozom benne.
Kérlek, segítsetek, mer a gép egyre lassúbb (sokat tölt, szaggató játékok amik régen nem szaggattak stb.). Előre is köszi! Csonka

Kedves Csonka!
Feltételezzük a legjobbakat. Ha a többi meghajtódon van még annyi helyed, hogy arra/azokra átmásold a problémás meghajtó tartalmát, akkor nyert ügyed van. Ha ugyanis ezt meg tudod tenni, és nem olyan partícióról van szó, amit a Windows állandóan használ, azaz nem rendszerpartíció, akkor csupán a sikeres átpakolás után azt javasolom, hogy töröljj re mindent róla, végezz egy alapos rendbetételt a Scandisk segítségével (ez XP esetén a rendszer következő újraindításakor fog csak lefutni), majd egy gyors defrag következhet (azért gyors, mert remélhetőleg csak minimális mennyiségű fájl lesz rajta), utána a többi meghajtóra ideiglenesen átmentett fájlok, könyvtárak visszatelepítése következik.

Arra ügyelj, hogy a merevlemez nem tölthető fel (legalábbis Windows alatt nem) teljesen. Ha a szabad kapacitás a teljes méret 5-10 % alá süllyed, a Windowsnak komoly gondjai szoktak jelentkezni. Tervezd és alakítsd át úgy a rendszeredet, hogy a TEMP könyvtár, ahova a Windows szemetel, és a "Temporary Internet Files" könyvtár ne a rendszerpartíción legyen, hanem egy másik meghajtón. Ugyancsak célszerű a lapozófájlodat is úgy beállítani, hogy az se a rendszerpartíción legyen, hanem fix mérettel (a legkisebb és legnagyobb méretet ugyanakkorára állítod be!) egy másik meghajtón, célszerűen azon, ahová a TEMP foldert is átterelted. Természetesen a Windowsnak meg kell és meg lehet mondani, hogy a te általad előírt beállításokat használja. Ez igényel némi kézimunkát, de szerintem hamar végzel vele.

Ha nem áll fent a legkedvezőbb helyzet, és nem tudod az inkriminált meghajtó anyagait ideiglenesen sem áthelyezni, akkor a következőket javaslom:

1. Törölj mindent, ami nem kell, még a szemetesből is.
2. Csökkentett (Safe) üzemmódban indítsd újra a rendszeredet és kérj a rendetlenkedő meghajtóra egy hibaellenőrzést (Sajátgép/meghajtó kiválasztása/jobbklikk/Tulajdonságok/Eszközök fülön a "Hibaellenőrzés szekcióban rákoppintasz az "Ellenőrzés" gombra, majd a felbukkanó új lapon mindkét mezőt bepipázod és Indítás gomb)
3. Ha az ellenőrzés remélhetőleg sikeresen lefutott, akkor jöhet egy töredezettségmentesítés. De még mindig Csökkentett üzemmódban.

A szaggató játékoknak az is lehet az oka a merevlemez töredezettsége és esetleges túltelítettsége mellett, hogy valami feleslegesen emészti a memóriádat és processzoridődet. Az mskonfig parancs kiadásával (Start/Futtatás/-msconfig) megnézheted, hogy mi minden akar indulni, és sok programot innen le is állíthatsz. Emellett azonban javaslom, hogy eressz rá a gépedre a víruskereső mellett néhány frissen letöltött és aktualizált kémprogram-kereső szoftvert is. Olykor még engem is meglep, hogy az én védettebb gépemre is mi minden be nem telepszik az én engedélyem, sőt tudomásom nélkül. Ha még nem próbáltad volna: AdAware, SpyBot, CWShredder és még sokan mások...

SPYWARE

Sziasztok!
A napokban kaptam egy eléggé kellemetlen spyware-t, amit ez ideig sikertelenül próbáltam leirtani a gépemről. A neve Trojan-Downloader.Zlob.Media-Codec, a windows állandóan figyelmeztet, hogy kritikus probléma történt, mindenképp le kéne szednem valamit, amivel leirtom. Ehhez kérném a segítségeteket, ha lehet sürgősen. Köszönettel: Gergő

Kedves Gergő!
A google-ban beírtam a keresendő szövegmezőbe, idézőjelek között, ahogy itt is szerepel: "Trojan-Downloader.Zlob.Media-Codec"
A lista elején már egy igen hasznos oldal is előbukkant (lásd alább), ahol részint leírják, igaz angolul, hogy mit is takar pontosan az elnevezés, de a lap alján még az eltávolítás lépéseit is részletesen leírják, és ugyaninnen letölthető egy alkalmas eltávolító program is. A nevezett oldal: http://precisesecurity.com/blogs/2006/08/27/media-codec/

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) **83.925** 100.710
(AMD 3000+, 512 M, 80 G, combo, 7300 GT turbo, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **109.550** 131.460
(Gigabyte K8NF-9, Athlon64 3200+, 512 DDR, 160 GB HD, DVD-író, GeF 7600GT, 7.1 hang, Deer 350W, bill, egér)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **149.975** 179.970
(NF4 lap **PCIex**, Athlon64 3700+, 1GB/400 DDR, 250 GB SATA2 HD, DVD-író, GeF 7900GS, 7.1 hang, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **163.925** 196.710
(ld. Sirius 3, de Abit IL8 alaplap, PentiumD 915 2*2,8G)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **224.500** 269.400
(Abit KN9 SLI lap, Athlon64/X2 4200+, 1 GB/800 DDR2, 250 GB SATA2, Pioneer 111D, ATI **X1900 XT**, 7.1 audio, Chieftec midi ház + 400W táp, Logitech billentyű, MX400)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **223.975** 268.770
(ld.Sirius 3 Max, de Abit AB9, Core2Duo E6300 2*1,86G)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **398.000** 477.600
(Gigabyte M59SLI-S4 lap, **Athlon 64 AM2 X2 5000+**, 2 GB GEIL DDR2/800, 320GB Seagate 7200.10 SATA2, NEC 7173 **GeForce 8800 GTX** 768M ,Chieftec 550W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) **399.900** 479.880
(ld.Sirius 3Ultra,de Gigabyte 965P,Core2Duo E6600 2.4G/4M)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !

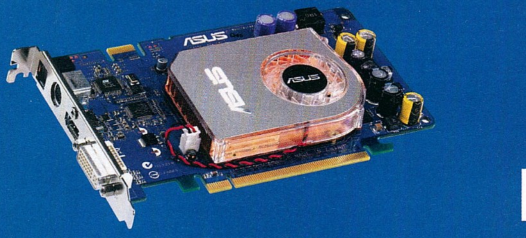
ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. (az Eötvös utcánál)
Tel: 413-0450 info@aliencomputers.hu
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-14
www.aliencomputers.hu

GIGABYTE TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia (notebook 2 év) !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (notebook-ok, hálózat is !), **akciókkal**
7300 GT turbo **18.100** 21.720 7600 GTsilent **37.200** 44.640
K8NF-9 **15.125** 18.150 **a Core2Duo-s silent lapok:**
GA-965P DS4 **38.500** 46.200 GA-965P DQ6 **47.400** 56.880
házak: Triton **15.400** 18.480 Aurora (alu) **22.100** 26.520

Acer, Albacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák + táskák, tartozékok, kiegészítők
NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban !
Az akciókról, árakról a WEB-oldalon,telefonon illetve az üzleben kap felvilágosítást !

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)
2ms 19" 931C **80.800** 96.960 17" 731BF **61.250** 73.500
újdonság: 5ms 20" 204B **87.500** 105.000
6ms 19" 971P **104.200** 125.040 17" 770P **71.975** 86.370
8ms 19" 920N **48.975** 58.770 17" 720N **42.200** 50.640
Sony 8ms, DVI 19" **59.500** 71.400 17" **49.850** 58.740
Daewoo HL-720AD 17" DVI,hangszóró **40.975** 49.170
Acer AL 1906ASD 19" 8ms , DVI **51.400** 61.680
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)

videokártyák, alaplapok akciója 3évgaranciával !
8800 GTX **149.800** 179.760 8800 GTS **118.950** 142.740
Gainward 7900 GS **44.275** 50.330 7600GT **33.350** 40.020
újdonság: MSI 7900 GTO 512 MB **58.975** 70.770
Sapphire 1950XTX **98.975** 118.770 1900XT **61.800** 74.160
Core2Duo lapok (3 év gar): MSI P965 NeoF **26.200** 31.440
Asus P5B **31.675** 38.010 P5W DH deluxe **48.825** 58.590
3év garis HD-k **Hitachi** 320GB/16M **22.350** 26.880
Seagate 7200.10 320GB/16MB SATA2 **22.300** 26.760
WD 16MB 250GB **17.150** 20.580 320GB **22.100** 26.520
AMD A64 939 3500+ **15.900** 19.080 3700+ **16.800** 20.160
AM2 X2 3600+ **30.900** 37.080 X2 4200+ **41.625** 49.950
PentiumD 915/2.8 **29.800** 35.760 945/3.4 **36.600** 43.290
Core2Duo E6300 **40.925** 49.110 E6600 **70.400** 84.480
új !! LG GBW-H10N 4* blu-ray író **189.800** 227.760
Corsair TwinX2 DDR2/800 2*1GB **66.950** 80.340
A-DATA 2 GB kit: 2*1GB/500 MHz **48.200** 57.840
GEIL CL2.5 512/500 **15.250** 18.300 512/550 **18.300** 21.960
DDR2/800 dual kit 1G **36.100** 43.320 2G **68.500** 82.200
A-DATA 1 GB DDR2 kit: 2*512/1GHz **38.400** 46.080
DDR2/800 512M **13.650** 16.380 1G **26.500** 31.800
Ezek 11.13-i árak. Aktuális árak a WEB-oldalon.



Nagy felbontású Hang és kép egyetlen csatlakozóról

▶▶▶ HDMI az ASUS Grafikus Kártyákon

Az ASUS a napokban mutatott be két új grafikus kártyát – az EN7600GT/HDTI/256MB-t és az EAX1600PRO/I/256MB-t – amelyeken HDMI interfész található. A HTPC-k (szórakoztató PC-k) elterjedésével az audio/video teljesítmény fontosabb tényező lett, mint azelőtt bármikor. Mindkét kártya rendelkezik fejlett HDMI interfésszel, hogy nagy hang- és képfelbontást biztosítson a jövőbeli eszközök számára is.

HDMI Interfész a Grafikus Kártyákon

A HDMI a videó és a több csatornás audió kapcsolatról egyetlen kábellel gondoskodik, ezzel csökkenti a költségeket, és kiküszöböli azt a rendetlenséget, zűrzavart, melyet több kábel egyidejű használata okoz az A/V rendszerekben. Ezen kívül a HDMI 100%-ban digitális, tehát biztosítja a teljes egészében digitális videó funkciókat, valamint kiiktatja az analóg rendszereknél előforduló adatvesztéseket, melyeket az analóg és digitális jelek közti teljesen szükségtelen váltások okoznak.

A HDCP Biztosítja a kompatibilitást a hamarosan megjelenő Microsoft Vista-val

Mindkét ASUS kártya HDMI/HDCP specifikációt kínál, így a HD-DVD és Blu-Ray tartalmak is nézhetőek, egészen 1080p felbontásig. A HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection) technológia a digitális szórakoztató állományok védelmére szolgál. A Microsoft folyamatosan hangsúlyozza, hogy a jövőben csak a HDCP kompatibilis grafikai kártyákkal lesznek a HD tartalmak lejátszhatók, illetve így lesz biztosítható a teljes Vista kompatibilitás.

Splendid Intelligens Képjavító Technológia

Mindkét kártya támogatja az ASUS saját fejlesztését, a Splendid technológiát, mely TV-minőségű képet biztosít a monitorokon, és javítja a képminőséget a különböző képmegjelenítő alkalmazások esetén.

A Splendid-del, az ASUS grafikus kártyák olyan minőségi képeket hoznak létre, melyek az emberi szem számára a legkedvezőbb látványt nyújtják. A Splendid a legjobb Nvidia PureVideo™ és ATI Avivo™ technológiákkal dolgozik a kristálytiszta dekódolt videó tartalmak megjelenítéséért.

A Splendid a képmegjelenítő eszközök széleskörű felhasználhatóságát tárja elénk, automatikusan kiválasztja a legjobb képminőséget eredményező beállításokat, öt különböző módot (Standard, Game, Theater, Scenery és Night), valamint hármas skin tone opciót kínál a különböző videó eszközökhöz

Az EN7600GT/HTDI/256MB és az EAX1600PRO/I/256MB

Vegyük közelebbről is szemügyre azokat a tulajdonságokat, melyeket a két grafikus kártya kínál. Az EN7600GT/HTDI/256MB alapja a Nvidia Geforce 7600 GT és SLI technológia. Rendelkezik DVI, HDMI, és egy S-Video csatlakozóval, és találunk a dobozban egy HDMI-to-DVI adaptert is, így kialakítható egy kettős DVI output azok számára, akik nem használnák a HDMI interfészt. A grafikus kártyákat S/PDIF optikai kábellel és S/PDIF-in csatlakozóval is ellátták, hogy összeköthetőek legyenek az alaplap S/PDIF kimenetével, és így lehetővé váljon az audió és videó jelek kombinációja a HDMI porton keresztül.

Az EAX1600PRO/I/256MB-t az ATI X1600PRO VPU-ja hajtja. Kisebb mérete tökéletesen illeszkedik napjaink kompakt méretű szórakoztató PC-ihez. A kártya is rendelkezik S/PDIF-in csatlakozóval annak érdekében, hogy a bejövő digitális audió jeleket a nagyfelbontású videó jelekkel közösen adja le a HDMI porton keresztül.

Örömmel látjuk, ha egy grafikus kártya gyártó továbbtökéletesíti a chipset fejlesztőinek referencia kialakítását. Így tesznek az ASUS mérnökei is, hiszen számos egyedi újítással látják el termékeiket, megkülönböztetve ezzel őket a piacon található tömegektől.

ASUS HDMI Sorozatok HDCP Támogatással!!

Miért fontos a HDCP?

A HDCP biztosítja a HD tartalmak lejátszhatóságát VISTA rendszereken is.

A HD tartalmak minősége a nem HDCP kompatibilis grafikus kártyákon csökkentett lesz

Élvezze HD minőségű filmjeit a maximális 1080i felbontással számítógépén.

Az eredeti minőség 1/4-e. Nincsenek HD nyújtotta előnyök, vagy az is előfordulhat, hogy egyáltalán nincs kép sem.

*a TV-nek vagy monitornak is HDCP kompatibilisnek kell lennie.

Fizetett Hírdetés

SZOMSZÉDOK, TELEREGÉNY, UTOLSÓ RÉSZ

Hello Zak!
Gyors leszek. Először: én tennék egy voksot a Pokoli Szomszédok 2-re, mint teljes játékra.
Másodszor: nem tudnál olyan oldalt mondani, ahonnan meg lehet rendelni az eddig szinkronizált South Parkokat DVD-n? Na, nem rabolom tovább az időd. A kazuár legyen veled meg a Guruval!
Hy
Murlock

Haha! HAHAHAHA! Pokoli Szomszédok, mi?! Jó régóta nem volt már szomszédokos levél a levrovban, hát gondoltam, beteszek most egyet, hadd örüljön a Sasa... és akkor... abban a gyönyörű pillanatban... amikor kaján vigyorral beköszönök emberünknek, hogy „na, Szomszédok, valami?", ez a drága ember rám néz, mint atya a hülye gyermekére, és azt mondja, ja még nem mondtam, valami gáz volt a Boiling Point védelmével, becseréltem Pokoli 2-re. Hm, tulajdonképpen ahogy megoldódott a probléma, már el is kezdett hiányozni ez a Szomszédok-mizéria. Kéne valami új közkívánatra-álom-teljesjáték, amivel lehet a Sasát izélgetni. Doom 3-hoz mit szólnátok? Sasaaa...!

(Ja, South Parkot még nem adták ki, pedig igencsak időszerű lenne.)

OLLA OLVASÓK!

Megérkezett az idei első hó, lassan várjuk a Mikulás zsákjában érkező finomságokat, sajnos a WoW lendülete némileg – önhibámon kívül – megtört (azért az ötvenet már átléptem végre), de ezt most kompenzálom néhány, a tárgykörben érkező levéllel. Továbbá szerencsésen fogynak a kazuár témájú levelek, bár még mindig érkezik néhány kósza, megkésett példány. A fehér kígyó is elkezdte szedni áldozatait, érkeznek az érdekesebbnél debilebb megfejtések, kezdjük is mindjárt ezzel...

A FEHÉR KÍGYÓ

Fehér kígyó Szejp, Paffnak, a bűvös sárkánynak volt a barátja. Amint azt bizonyos történelemkönyvekből jól tudjuk, a sárkányok a VIII. századtól a középkor végéig éltek, egészen addig, amíg feltehetően egy madár faj, amely csak sárkányokra támad, meg nem fertőzte őket nyakleprával. Az egyetlen feljegyzést egy szakrális, ősmagyar gyökerű, latin állat nevekben jártas lovag tudta róluk leírni. Így szól: "E lény úgy néz ki, mint egy Casu..." – nagy valószínűséggel a lény rátámadott írás közben. Na de térjünk vissza fő témánkhoz, Szejphez!
Amikor Paffot is megölte a veszedelmes nyaklepra, Szejp egyedül maradt. A legenda úgy tartja Szejp, bosszút esküdött barátja gyilkosai a kazuárok ellen. Mivel a Szejp-féle fehér kígyók faja több száz évig elél, a legenda és ez az adat magyarázatot ad arra, hogy néhány turista miért látott egy fehér kígyót kazuár táplálékot lopni, miközben megtámadta őket egy csapat kazuár az ennivalójukért.

PYROGUY
Ui. Kösz Zak a segítséget az ősmagyar szakrális gyökerekről, ezzel kipótoltad a hiányzó láncszemet az elméletemből.=D

ÉS EGY MÁSIK MEGKÖZELÍTÉS

Olla Zak
Az idézetet megtaláltam egy nagyon poros könyvben, amely szerint az ősmagyarok istenként tisztelték egy fehér kígyót és mikor meglátták egyet, akkor mondták, hogy: a fehér kígyó szép. Csak Álmos vezér, aki kicsit selypített, ő mondta így ezt a mondatot, ahogy a kérdésedben szerepel vagyis: A fehér kígyó széjp.
Más téma: két számmal ez előtt említetted, hogy lenne még más is amivel a demók helyett megtölthetnék a dvd-t. Akkor miért nem adtok ki két dvd-vel PC Gurut?
Hű előfizetődtök és levrov olvasó: Lucifer

Ej, ej, srácok, ti blöfföltök. Jók a sztorik, de a valódi megfejtéstől még messze vagytok. Segítsek még egy kicsit? Egye fene, segítek. A Pilis, drága barátaim, a Pilis. Ott van a rejtély kulcsa.

INFOSZOLGÁLAT

Hali Guruk!
Sóval megszórt füstölt sajtot! (kevesebb ilyen agyalágyult olvasót.. XD)
Nah, az a lényeg, hogy meg kéne nekem mondani, hogy mennyibe kerülne az Empire at War és a Forces of Corruption kiegészítő. CD Galaxis azt írja, hogy csak jön az EaW. (06/11 szám, 21.odal) Ez tényleg így van? Aszittem az EaW má megjelent, és a FoC jön csak most.
Posztert!
Hű olvasótok:
Kari

Helpline vonalunk következik, szóval az Empire at War már sok-sok hónapja megjelent, sőt néhány hete már a kiegészítő is kapható. Lehet a kasszához fáradni.

KRITIKA

Tisztelt PC Guru szerkesztőség!
A megszokottól eltérően egy kicsit komolyabb hangvételű levelet írok nektek. Már isten tudja mi óta 6-7 éve veszem havi rendszerességgel az újságot, és azt vettem észre egyre kevésbé köt le, egyre kevésbé várom a pénteki megjelenést. Először azt hittem csak öregszem, de később rájöttem ez az újság tartalma miatt van **(én pedig garantálhatom, hogy öregszel).** Szerintem, aki a PC Gurut vásárolja, az a PC játékokra, hardverekre kíváncsi, akit a telefonok, illetve konzolok érdekelnek, azok megveszik az arról szóló lapokat, amiből már így is igen tekintélyes választék van, nem kell gyarapítani ezt a számot nektek is. Ez a levél hosszú ideje érlelődik bennem, de tegnap mikor megvettem 1846 Ft-ért a 12. számot, hát majdnem eldurrant a fejem! Az újságnak lassan a harmada konzolokról szól, a hardware rovat csapnivaló, és még sorolhatnám. Mikor volt szerintetek az újságban egy rendes, átfogó VGA teszt? Egy HDD teszt? Egy optikai driver teszt? Egy CPU teszt? Na jó az nem olyan rég... :).

Képaláírás pályázat

Múlt havi feladványunkra ismét rengeteg megoldás érkezett, íme az általunk legjobbnak találtak:

"Hopp, azt hiszem a másik zsineget kellett volna meghúznom!" - **Baggins**

"Na ha ez most nem nyílik ki, csúnya hasas lesz a vége az ugrásnak..." - **Tomi84**

"Vajon melyik zsebembe raktam a PSP-t - most lenne időm GTA-zni egyet." - **Chaos**

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

Tényleg őszintén válaszoljatok, nincs igazam!? Miért nem arról szól az újság, mint pár évvel ezelőtt, amiről a cím is árulkodik??? Tudom, hogy már többen is jelezték ezt felétek, és a jelek szerint eddig sem foglalkoztatok vele, hogy mi olvasók mit szeretnénk **(ez nem volt fair, kevesen törődnek veletek annyit, mint én)**, és gondolom ez után sem fogtok, de szerintem nem mindegy hosszútávon a mi véleményünk sem (Ez olyan „baloldali" hozzáállás, amit csináltok- bocsánat a politikai szösszenetért). Elgondolkoztam kicsit a hardware rovaton, hogy vajon miért szinte csak telefonokkal, ipoddal és más ide nem illő dologgal foglalkoztok, és arra jutottam, hogy valószínűleg az anyagi része miatt. Könyörgöm, ha ez a helyzet inkább emeljétek meg az újság árát pár száz forinttal, ezzel kompenzálva a „reklámért" meg nem kapott bevételt, csak arról írjatok, amiről szólnia kellene az újságnak! Szeretnélek megkérni titeket, hogy ha van 10 percetek, hasonlítsatok össze egy mai, illetve egy két évvel ezelőtti számot tartalmi szempontból, és rögtön kiviláglik, miről beszélek. Köszönöm, ha vettétek a fáradságot, és elolvastátok a levelem, azt meg még jobban megköszönöm, ha figyelembe is veszitek a véleményem! Zárszóként annyit, hogy tényleg sokan vagyunk, akik nem vagyunk kíváncsiak a konzolos dolgokra – maximum 1-2 oldal erejéig-, és egyáltalán nem érdekelnek a mobiljátékok, telefontesztek, ipod újdonságok és a „netbazár" rovat, amik 30-50 oldalt elvesznek az újságból. Szeretnénk újra PC fejlesztésekről hallani, átfogó hardware teszteket olvasni az újságban. Ha nem probléma egy válaszlevelet várnék, hogy tudjam, mire számíthatok a jövőben.
Tisztelettel:
Konráth Gábor, Gage

Mi a szösz, komoly téma a sok kazuár meg egyéb veretes okosság között! Nos, Gáborom (illetve az a havi 2-3 levélíró, aki a hardver rovat „lightosítása" ellen emel szót): az a helyzet, hogy minden hozzád hasonló véleményű olvasóra tíz olyan jut, akit a mély hardvertesztek, elemzések helyett a mobilok, iPodok és egyéb kütyük érdekelnek. Ez van, változik a világ, változnak az olvasók igényei, és mi is változunk, hogy ezeket a lehetőségekhez képest a legjobban kielégítsük. Felesleges összeesküvés-elméleteket gyártani, nem arról van szó, hogy galád módon lefizettek volna a mobilos cégek (vagy ha igen, hát én egy fillért nem láttam belőle, és ez igazán felháborító!), vagy a Joc hirtelen jobban szeretné az iPodot a VGA kártyáknál – egyszerűen az van, hogy az újság az olvasóiért van, és arról ír, amiről az olvasók olvasni szeretnének. (Na persze csak egészséges keretek között. Ha holnap érkezne tizenötezer levél, hogy legyen Győzike rovat levrov helyett, simán megfúrnám az ötletet. De persze a hardvertesztek sem tűnnek el, csak kisebb hely jut nekik, most például van teszt a legújabb Nvidiacsodáról, jövő hónapban jön a szokásos Digitális Feltámadás...)

KIÁLTVÁNY!

Kedves Zak!
Ismét írnom kell, sok más Guru olvasó nevében! Szóval, tudomásunkra jutott, hogy választási csalás történt a kazár **(hogy mi?)** nyereményjáték közben! Tehát kérjük... izé, ez olyan gyenge... követeljük... ez túl erős... szépen kérjük, hogy számoljátok újra! Meg is felelne, ha mindenki kapna, legalább matricát (úgyis eltűnt egyeseknek), különben megy tüntetni sok-sok guruolvasó a szerkesztőség elé, aztán jöhetnek a kazuárok, meg a nyaklepra-gránátok is!
Arról pedig nem is esett szó, hogy egy régi gurus hagyomány, az "izé" rovat most kimaradt, pedig mindig is szoktak lenni ömlesztve mindenféle néhányszavas állatságok. Úgy is három oldal, a közepére, mintegy felüdülésként a nagy izgalmakból és érdekfeszítő, tudomány és az emberiség történetét megváltoztató dolgokból. Zárom is soraim, elég sok hülyeséget hordtam össze, de még muszáLY (tudom, pontos JÉ) üdvözölni a Guru Teamet meg a korrnénit, ja, és a terjesztéses lánykákat. (tehát üdv az előbb felsoroltaknak)
Aron

Na álljon meg a menet! Öt perce hirdettem meg a „Gyötörjük addig a Sasát, míg meg nem szerzi a Doom 3-at teljes játéknak!" mozgalmat, emellé nem fér be se poszteresdi, se matricásdi, bocs.

Egyébként észrevettétek, hogy itt egy ember, akinek hiányzott az Izé? Sajnos két hónapja vérig sértettétek Polluter barátomat, aki az Izé rovat oszlopos tagja volt, ezért a visszafogottság. Vagy visszaédesgetjük („Térj vissza hozzánk P!"), vagy találunk egy utódot. Az első jelentkező:

IZÉ

Mézes varanyGY! A PC Guru DVD-in terjengő vérszopó ínyenc nyenyencek által terjesztett nyakleprának KaZUáR változata tönkreteszi a tölteteket. VIGYÁZAT!
smuggler

Remélem a diósbejgli-tölteteket az incidens nem érinti. Jó egye fene, a mákosakat se.

Zak olvasd össze a kazuár szó első három betűjét visszafelé!!
Folly Folly

Szerinted talán véletlen volt, hogy épp ezt az isten háta mögötti csirkét választottuk totemállatnak?!

A LEVROV WOW MELLÉKLETE KÖVETKEZIK

Hali Guru!
Az lenne a kérdésem, hogy láttok-e valami esélyt arra, hogy a World of Warcraftnak a havidíja (le) fog csökkenni? Az igazság ugyan is az, hogy én nagyon szívesen játszanák vele, csak éppen elfogadhatatlannak tartok a havi 3-4 ezer forintot 1 játékért. A Guild Wars ilyen szempontból sokkal jobb, egyszer kifizetek érte 7000 forintot és készen is vagyunk. Tehát szerintetek

van-e lehetőség arra, hogy a közeljövőben lecsökken a WoW ára?
Köszi! Hűséges előfizetőtök:
Kozár Gábor

Mondjuk úgy, hogy nagyjából annyi az esély rá, mint a Guru árcsökkentésének. Pedig ha belegondolok, hogy hamarosan újabb tíz kemény ezrest gombolnak le rólunk a kiegészítővel, hát én is fenemód örülnék egy kis ármérséklésnek. Ha nem tudsz/akarsz havidíjat fizetni, a Guild Wars tényleg sokkal jobb választás, de egyébként ég és föld a két játék között a különbség (nem feltétlenül a jobbrosszabb skálán, hanem egyszerűen gyökeresen más a két játék élménye).

XBOX ÉS HIRDETÉS-BOKSZ

Helló Guru!
Mi lenne, ha a PC Guru DVD-n a rovatok között lenne PSP rovat, ha már 12 oldalon keresztül Xbox-ról írtok? Nagyon jó lett a Guru mostani száma, csak az az egyoldalas Mobilarena hirdetés nem tetszik. Ja és a bfme2 kiegészítőjét nem veszem meg tüntetők tagja vagyok, mivel előbb vertem le törpékkel egy nagyzó Mordorit!!
Köszy:
Recze

Drága szívem, hol írtunk mi 12 oldalon Xboxról? Arra gondolsz, hogy kimentünk egy microsoftos játékshow-ra, és aztán írtunk az ott bemutatott, PC-n is megjelenő játékokról? Ugyan mi a baj ezzel?

Nem tetszik egy hirdetés... hát ez elég érzékeny téma. (Szegény Gaben szokott néha törni-zúzni, meg illetlen dolgokat mondani fennhangon egy-egy „gyönyörű" reklám láttán...) Szóval a hirdetés egy olyan dolog, amibe aztán végképp nincs beleszólásunk szerkesztőségileg. Ha jön a tisztelt reklámozó és megvesz egy oldalt, oda azt tesz, amit akar – ha ronda a hirdetés, maximum nem éri el vele a célját.

PLÁGIUM

Szia Zak!
Te szoktál CoD2-vel multizni? Mert ha nem, akkor egy csávó a te neveden játszik. Egyébként jó az újság, csak legyen végre már középkori stratégia!!!
Tomee

Nem, a CoD 2-t végigtoltam single-ben, aztán ezzel ki is fújt a rá fordítható időm (az legalább nem tartott sokáig). Szóval ez a Zak nem az a Zak! Egy csomó stratégia volt egy időben, most elakcíósodtunk, aztán majd meglátjátok, mit találtunk ki karácsonyra (csak lapozzatok párat hátrafelé)!

MINDENHOL OTT VAGYUNK!

Üdv PC GURU team, és neked is Zak!
Azért írok újra neked, mert szeretnék pár kérdést feltenni: Minap ültem a 2-es metrón és láttam egy öreg hölgynél egy Metro újságot. És a hátulján láttam egy x360-as hirdetést, és azon NÉGY nevet láttam. Grath, Sasa, Jojo, és a negyedik (nem láttam a nevet, mert el volt takarva). Na szóval ez a ti reklámotok? És hogy sikerült felrakni? Mindenesetre leesett az állam, mikor a nevüket láttam. Na ennyi lenne nálam ez a pár kérdés.

Addig is PCGURU & 576 Konzol 4ever!!
T.H.D

Hehe, a sztori a következő: Grath-ék segítettek kicsit a Microsoftnak az X360 magyarországi bevezető kampányában (tudjátok hogy van ez, ha csinos hostess lánykákat kell betanítani, az emberben hirtelen előtör a rejtett segítőkészség), ők meg poénból belekomponálták őket az egyik reklámjukba.

A NAGY KÉRDÉS

Hály Zak!
Most írok először, úgyhogy nem vagyok rutinos az üzenetküldözgetésben (remélem jó helyre írok)!
Légyszííí fejtsd ki bővebben, hogy mit kell írni pl. a képaláírásokhoz! **(ööö pl. képaláírásokat?)** Itt arra gondolok, hogy címet, irányítószámot stb. Remélem nem túl nagy kérés!
Előre is köszönöm!

Hű (és karácsonytól ismét előfizető) olvasótok:
__Zozz__

Mostanában karitatív módon írjátok a képaláírásokat, nyeremények nélkül, mert anno sok probléma volt az eltűnt, megsérült, a postás bácsi személyes gyűjteményében kikötött stb. ajándékokkal, és lefújtam a dolgot, mert több bosszúságot okozott még a nyerteseknek is, mint örömet. Úgy általában, nyereményjátékoknál a teljes postai címet illik feltüntetni, hogy tudjuk, hová címezzük a pakkot, ha nyertél.

VISSZA A JÖVŐBE

Itt a Guru Rádiót hallhatják az FM 98.1-en. Szép derűs napra ébredtünk 2018 június 14. A híreket Zak mondja be:

Az egész világon elterjedt a PC Guru. Budapesten egyes gerilla csapatok GTA 7-es pólóban megpróbálták a Parlament előtti PC Guru szobrot ledönteni. Az akció kudarcba fulladt, ugyanis Chris és a ChrisZero hadtest közbelépett és füstgránátokkal, gumibotokkal és gumilövedékekkel visszaverték az offenzívát.

Egy krónikus betegség van elterjedőben Európában a neve: World of Warcraft 2. Több embert nem láttak már hetek óta, be vannak zárkózva szobáikba és furcsa hangokat hallatnak. Mindenesetre mi már temetjük drága kollégánkat Grath-ot aki ezenfelül még kedvenc eledelét a magyaros pörkültet sem hajlandó elfogyasztani. A 2018-as E3-on egy kisebb katasztrófa történt ugyanis a tömeg fellázadt a gyenge Crysis féle grafikás játékokra. Itt is a PC Gurunak kellett rendet tenni, bizony a WoW vírus miatt megfogyatkozva de megtették.
Mára ennyi a hírek várjuk Önöket holnap is. Most pedig kívánságműsor Zakkal!

Hm, tjoco barátunk Guru-Lost epizódjai után szabadon milyen népszerűek lettek mostanában ezek a fiktív Guru-sztorik (tjoco egyébként annyit üzent, hogy nem néz se Vészhelyzetet, se 24-et, a Barátok közt meg a maga 3600 részével kicsit problémás lenne, ezért most egy Guru-Szökésen gondolkodik... jaj nekünk!). Szóval kívánságműsor Zakkal? Ugyan, ha a Pokoli Szomszédok 2 összejött alig másfél év alatt, bármilyen kívánságot teljesítek!

A TITKOS RANGSOR

Hello PC Guru team!!!
Azt szeretném megkérdezni, hogy nyolcatok közt van-e valami rangsor vagy mindenki egyenlő, mert ha nincs akkor miért van, hogy a lap elején egyesek kivannak más színnel emelve az oldalból?
Hűséges előfizetőtök Dömi Gery
Ui. Nagyon jó az újság csak így tovább!
Előre is kösz a választ!
2. Ui. Jó WoW-ozást Zak!

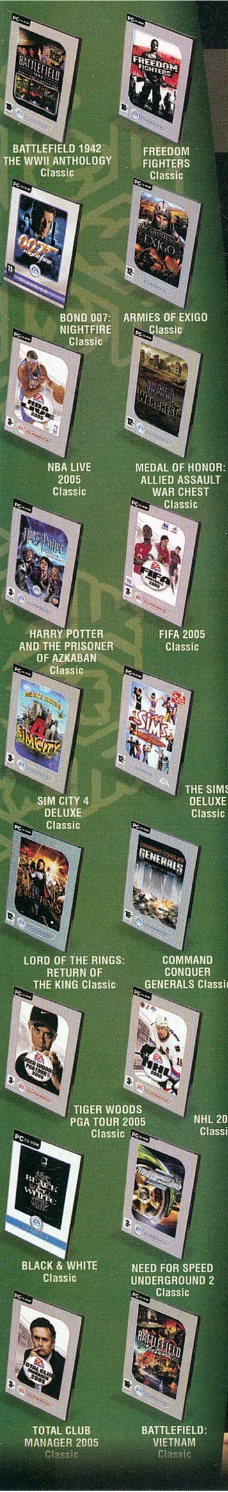
Azért vannak egyes nevek kiemelve, mert ez így szép (Gaben bólogat). Ettől függetlenül természetesen van rangsor: Első a Gömbi, legalábbis a hírek és az előzetesek területén, Hancu pedig a játékbemutatók mestere. Joc a vezető a hardver szekcióban, Chris pedig a DVD kizárólagos ura. Gaben a design megkérdőjelezhetetlen döntéshozója. Ricco a témafelelős a tördelésben, míg a levrov hasábjain én uralkodok. Szóval beláthatod, a különféle területeknek felesleges lenne rangsort állítani (úgyis mindenki tudja, hogy a levrov a legfontosabb része a lapnak, haha). Ööö, kihagytam valakit? Ja igen, szóval az igaz, hogy mindannyiunk felett végül ott bábáskodik a Sasa is.

Na megint elfogyott három oldal, mindenkinek jó Mikulást, hógolyózzatok sokat, vagy ha még nincs hó, örüljetek a Pokoli Szomszédok 2-nek, és további jó nyomozgatást a fehér kígyó ügyében! Sziasztok!

Zak (levrov@pcguru.hu)

KATT
kreatív alkotók technológiai találkozója 2006

2006 december 10. (vasárnap)
Dél-budai Kulturális és Szabadidő Központ (KUSZA) - a Campona mellett
A részvétel regisztrációhoz kötött. További információkért látogasson el weblapunkra:
www.leonardo.sns.hu/KATT2006
• Tel: 250-0165
• Mobil: 20 387-4894
• info@leonardo.sns.hu
LEONARDO SNS Systems & Networking Solutions



Nem szeretsz előre fizetni, de szeretnél előfizetni?

Éves PC GURU előfizetés 3990 Ft-os EA játékkal,

már

8875 Ft

befizetésével

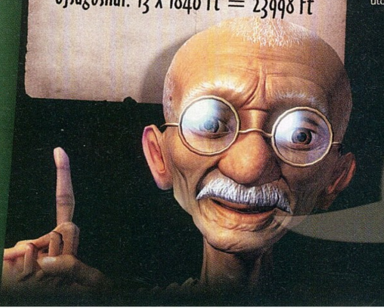
Kezdő részlet 8875 Ft
II. részlet (4.lapszám előtt) 3905 Ft
III. részlet (8.lapszám előtt) 3195 Ft
IV. részlet (11.lapszám előtt) 1775 Ft
Összesen
17750 Ft – 3990 Ft (játék) = 13760 Ft
Újságosnál: 13 x 1846 Ft = 23998 Ft

Mit kell tenned:

1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét! Amennyiben nem jelölsz meg kiválasztott játékot, akkor a FIFA 2005 játékot postázzuk.
3) Fizesd be a csekket a kezdõ részlettel, mely tartalmazza az első 3 lapszámot illetve az EA játékot.
4) Várd a postást, és ne felejtsd el a további részletekrõl küldött csekkek befizetését, hogy egész évben várhasd a postást.

Információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

A december 4-ig beérkezett befizetések esetében a 13 lapszámra szóló előfizetés a 2007/1-es lapszámmal indul. A játékot egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetõség!



SPÓROLJ MEG 10238 FT-OT!

PCG0613EA_R1

Borat

Mi jut eszünkbe, ha azt mondom Borat Sagdyjev? Semmi? És ha Sacha Baron Cohent hozom fel? Rémlik...? De Ali G már biztos ismerős! Na ugye! De mi a közös bennük? Egyszerű: egyetlen emberről beszélünk, a valódi Sacha Baron Cohenről, aki azzal vált híressé, hogy Boratnak, majd Ali G-nek öltözve álinterjúkat készített, először Angliában, majd a sokkal nagyobb lehetőségekkel kecsegtető Amerikában. Hősünk ezen tevékenységének lényege az volt, hogy kicsit lerántsa a leplet a társadalomról, és görbe tükröt tartson a közízlés elé. A népek pedig szerették a röhejes, mégis tanulságos kisfilmeket, így nem csoda, hogy egy merész gondolattal az egész estés mozi irányába tolódott az alkotók figyelme. Az alapanyag valójában zseniális (az emberek tudatlanságának önmaguk ellen fordítása, a mi szórakoztatásunkra), ám valahol kicsit elcsúszott a dolog, hiszen bár tényleg könnyesre röhögjük magunkat Borat figuráján és eszméletlen helyzetein, a korábbról megszokott intelligens él kiveszett a

majd másfél órás őrületből. Megijedni persze nem kell, szó sincs az Ali G In da house mérhetetlenül ostoba színvonaláról, mindenképpen érdemes beülni a filmre, ám ahhoz, hogy valóban megértsük a Borat-jelenséget, és a mögötte rejlő szándékot, jobb, ha kicsit kutatunk és levadásszuk az eredeti álinterjúkat. A mozit hagyjuk meg egy laza estére, amikor minden mindegy, a szórakozás garantált, bizonyosan nem heverjük ki egy darabig.

Összegzés: Borat akcióban, ezúttal a vásznon. Másfél óra abszurd őrület, kevés éllel, de rengeteg röhögéssel.

Hossza ▪ 84 perc
Rendezte ▪ Larry Charles
Szereplők ▪ Sacha Baron Cohen

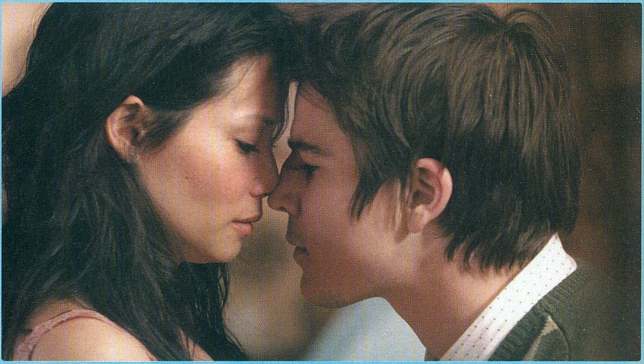
PC Guru Index:
04.05

írta · Birkás Péter

Alvilági játékok
Lucky Number Slevin

Az idei tél igen erős felhozatalt biztosít a bűnügyi filmekből. Elég, ha csak az előző hónapban tárgyalt A téglára gondolunk, vagy e havi második ajánlónkra, amely az Alvilági játékok névre hallgat. Első pillantásra ugyan nem tűnhet túl meggyőzőnek ez az alkotás, mégis érdemes elidőzni mellette, hiszen nem okoz csalódást. Az alaptörténet önmagában még nem ad okot a bizakodásra, hiszen ki ne látta volna már az egyszeri ember történetét, aki egy ostoba véletlennek köszönhetően egy meglehetősen rizikós szituációba keveredik. Így van ez most is, ám a lerágott csontnak tetsző történet hamar bebizonyítja, többről van itt szó, mint sokadik újraforgatásról. A cselekmény csavaros, elkapja a nézőt és a jól megírt forgatókönyv mellé olyan színészek biztosítják a kraftot, mint például a majdnem leírt Josh Hartnett, vagy az olyan régi motorosok, mint Bruce Willis és Morgan Freeman. A film erénye a hangulat és a kidolgozottság, az apróságok, amelyek igazán élvezhetővé és izgalmassá tesznek egy ilyen próbálkozást. Bár nem filmtörténeti remekmű, még csak nem is az év filmje, de végre egy olyan munka, amelyben minden a helyén van, működik a mozis kémia és a néző átadhatja magát a hétköznapi élettől oly távoli történéseknek. A maga precizitásával és a közönség igényeinek figyelembe vételével már igazi jutalomfalatnak számít ez a film, valódi felüdülés az elmúlt hónapok sovány felhozatalát követően.

Összegzés: Ismerős elemek ismerős környezetben jó adag profizmussal nyakon öntve, biztosítva a jófajta mozis szórakozást!

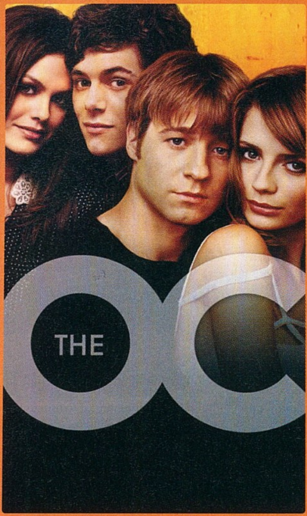


Hossza ▪ 109 perc
Rendezte ▪ Paul McGuigan
Szereplők ▪ Josh Hartnett, Bruce Willis, Morgan Freeman, Ben Kingsley, Lucy Liu

PC Guru Index:
05.05

Narancsvidék

Ha DVD-rovat, akkor sorozatok! Lassan eljutunk arra a szintre, hogy nem múlhat el hónap anélkül, hogy ne emlékeznénk meg egy-egy DVD-n frissen debütáló szériáról. Ez pedig igazi örömhír, hiszen hazánkban is egyre népesebb az igényes tévés munkákért rajongók (és ezt gyűjtőszenvedélyben is kiélők) tábora. E havi választottunk a Narancsvidék (a Dallas első évadja mégiscsak ciki lett volna…), amely főleg egy meghatározott kábelcsatornáról lehet ismerős, ebből fakadóan talán még újdonság sokak számára. Tömören összefoglalva egy fiatalos sorozatról van szó (középiskolás tipródásokkal és a családdal a középpontban), amely ugyan épít az amerikai klisékre, mégis élvezhető, sőt akár még függőséget is okozhat. Habkönnyű szórakozás, ami képes a képernyő elé szegezni a nézőket, és bizony (főleg a szereplő hölgyek okán) nem csak a gyengébbik nem képviselőit. Szerencsére a DVD-kiadás nem lett elaprózva, a maga nemében impozáns – 27 epizódot számláló – évad mellett számos extra is helyet kapott a hét lemezen. Kimaradt jelenetek és audiokommentár, továbbá kisfilmek (szereplők, a valódi Narancsvidék…), előzetes a második évadból, és szöveges zenei útmutató. A célcsoportot tekintve mindez (na jó, a kommentár nem) magyar felirattal, így összességében mondhatjuk, hogy az utóbbi idők egyik legjobb kiadása, mind alap, mind extra tartalom szempontjából. Rajongóknak és junkie-knak kihagyhatatlan, de komolyabb előismeret hiányában is bőven jó választás lehet.



7 lemez
Rendező ▪ több rendező
Szereplők ▪ Peter Gallagher, Kelly Rowan, Benjamin McKenzie, Mischa Barton, Adam Brody, Chris Carmack, Melinda Clarke, Rachel Bilson, Tate Donovan
Hang ▪ magyar, angol (Surround)
Kép ▪ 4:3
Felirat ▪ magyar, angol
DVD Start ▪ November 28.

PC Guru Index:

05.05

D, a vámpírvadász

Ha már örültünk a sorozatok mind széleskörűbb elterjedésének, hangot kell adnunk azon elégedettségünknek is, hogy újabban az anime-vonal is erősödni látszik a DVD kiadások terén. Végre nem csak a mozikat megjárt alkotások (Chihiro, Akira, A vándorló palota), hanem egyéb filmek is napvilágot látnak ebből a műfajból (Inuyasha, Cowboy Bebop). Persze bődületes kínálatról és félelmetes minőségről még nem beszélhetünk, de legalább elmondhatjuk: végre van, és szinte biztos, hogy az idő múlásával ezek a termékek is megtalálják a maguk közönségét, ami hajtani fogja a kiadókat az igényesebb, bővebb kivitelre. E folyamat egyik első állomása lehet (a nagyszerű Akira után) a D, a vámpírvadász, hiszen a megjelenő két korongon nem csak maga az animációs film, hanem néhány extra is helyet kapott. A műről röviden

annyit, hogy anime berkekben alapműként definiálják, ebből fakadóan kiváló választás a témában való kezdeti elmélyüléshez. A közel száz perces film az első korongon kapott helyet, míg az extrák a kettes lemezen várják a kíváncsi szemeket és füleket. Amit kapunk az két werkfilm, összehasonlító sztoriboard, előzetesek a világ minden tájáról és képgaléria. Nem a csúcs, de sokkal több, mint a semmi, s bizony magyar felirat is dukál az egyes extrák mellé. Összességében igazán jó kis kiadvány, ami tényleg valami jobbnak, bővebbnek az előfutára lehet, arról nem is beszélve, hogy

2 lemez
Rendező ▪ Yoshiaki Kawajiri
Szereplők ▪ Rajzfilmfigurák
Hang ▪ magyar, angol japán (DTS, DD 5.1)
Kép: ▪ 16:9 (1.85:1)
Felirat ▪ magyar
DVD Start ▪ November 28.

PC Guru Index:

04.05

írta • Birkás Péter

KÖNYV

LAWRENCE BLOCK

A betörő, aki szeretett Kiplinget idézni

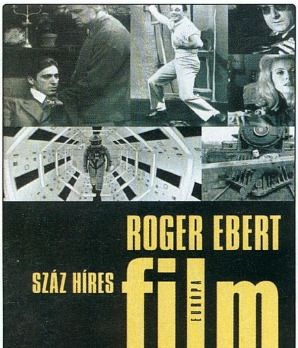
Bernie Rhodenbarr harmadszor is visszatért közénk. Felbukkanása csalóka lehet, hiszen a korábban betörőként megismert hősünk ezúttal egy aprócska könyvesboltban ücsörög (ami a sajátja), s azt ecsetelgeti, mennyivel jobb, hogy megjavult, és felhagyott mások gondos kifosztásával. Mindez persze csak álca, Bernie továbbra is szeret a zavarosban halászni, ám továbbra is odafigyel mit és kitől lovasít meg. Ám hősünk bármennyire óvatos, a végzete (egy elfeledett Kipling kötet képében) ismét utoléri, és a szarkából rövid úton ismét detektív lesz, azzal a határozott céllal, hogy elhessegesse a feje felett gyűlő baljós fellegeket. Lawrence Block harmadik alkalommal is hozza a tőle megszokott formát, könnyed humorral és kellemes csavarokkal fűszerezett történetet, amiben Bernie barátunk minden képességét bevetve igyekszik elkerülni a számára olyannyira ellenszenves börtönéletet. Az alig kétszáz oldal ismét tökéletes szórakozást nyújt az olvasóknak, rendkívül laza, intelligens stílusban.

Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05

Száz híres film

ROGER EBERT

Ha már Sasa megemlítette az előző szám körkérdésében, hogy tetszett neki ez a könyv, érdemes nekünk is vetni rá egy pillantást, hiszen tényleg igazán szórakoztató és hasznos darabról van szó. Sokaknak talán nem kell bemutatni Roger Ebertet, hiszen aki egy kicsit is behatóbban foglalkozott már a filmes irodalommal, bizonyosan rábukkant az amerikai szerző egy-egy kritikájára, ilyen-olyan filmekkel kapcsolatban. Ha így van, akkor nekik már nem okozhat nagy meglepetést a könyv, legalábbis olyan tekintetben, hogy hasonló írások gyűjteménye ez, száz film rövid elemzése, száz olyan filmé, amelyet Ebert (mint szakember) érdemesnek talált bemutatni a filmtörténet több mint száztíz éves múltjából. Igazi átfogó munkáról beszélhetünk, hiszen a korai filmtől egészen napjainkig csemegézhetünk, körbejárva a földgolyót, Európától Ázsiáig, amerikai kitérőkkel tarkítva. Ebert könnyed stílusban, közérthető módon mutat rá az általa választott alkotások értékeire, ezzel egy olyan csokrot nyújtva nekünk, amelyből bátran szemezgethetünk, ha valami igazán jó mozit akarunk betenni a lejátszónkba.

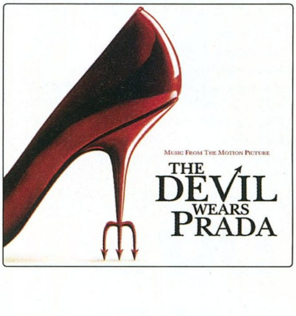


Európa kiadó
PC Guru Index:
05.05

ZENE

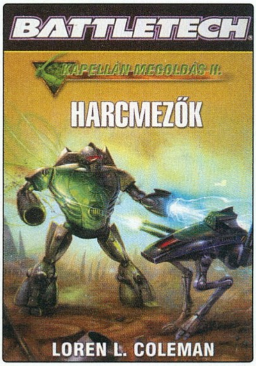
The Devil Wears Prada

Soundtrack



Mostani ajánlónk filmzene, újfent egy olyan alkotás kísérő korongja, amely talán már nem is lesz műsoron, mire e sorokat olvassátok. A lényeg persze nem a film (egyébként is ízig-vérig női mozi, annak pedig még jó is), hanem a válogatás, amelyen a kígyós albumhoz hasonlóan különböző előadók különböző szerzeményeit hallgathatjuk. A felhozatal igen impozáns, hiszen (többek közt) megtalálhatjuk itt a U2-t, a Jamiroquai-t és Madonnát. Hangulatilag (szerencsére) a lemez nem hozza a film lányos vonulatát, bár csipetnyi csöpögős betétet kapunk, azért mégiscsak egy igényes popzenei válogatással állunk szemben. Éppen ezért kettős az érzés, ugyanis aki arra vágyik, hogy a film sajátos (extravagáns) atmoszférája köszönjön vissza, az csupán a borító láttán lehet elégedett, míg a jobb válogatásokat kergetők talán éppen emiatt nem szentelik neki figyelmüket. Ha mégis a kezünkbe kerül, akkor érdemes a lejátszóba helyezni, korrekt egyveleg vár ránk.

PC Guru Index:
04.05



Harcmezők

LOREN L. COLEMAN

Pont két hónappal ezelőtt emlékeztünk meg utoljára a Battletech Univerzum egyik regényéről, egész pontosan A becsvágy hálójában című kötetről. Az említett regény a Kapellán megoldás című sorozat első részeként debütált, és mostanra megérkezett a folytatás is a Harcmezők személyében. Loren L. Coleman ott folytatja történetét, ahol korábban abbahagyta: „szemtanúi" lehetünk milyen irányt vettek Sun.Tzu Liao hatalmi tervei, miszerint visszafoglalja a St. Ives Paktum ostromlott világait. Ami kezdetben gyors lefolyású villámháborúnak tűnt, az végül hónapokká, majd évekké duzzadt, s az egyre reménytelenebbnek tűnő polgárháború közepette újabb rizikós „játék" kezdődik a végső győzelem érdekében. A harc tehát folytatódik, s mi ismét részesei lehetünk a hatalmas csatamechek összecsapásainak, a fondorlatos hatalmi cselszövéseknek, összességében pedig egy olyan sci-finek, amely maradéktalanul kielégíti a műfaj iránt támasztott igényeinket!

Beholder Kiadó

PC Guru Index:

05.05

ZENE

Unique Más világ

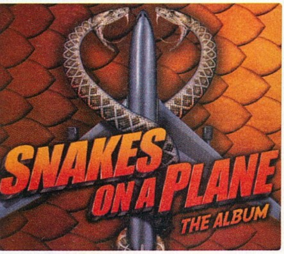
Warner Music

Túlzás lenne azt állítani, hogy rajongunk a hazai popzenéért. Ellenérzéseink legfőképp abból fakadnak, hogy ritkán találkozunk valóban ütős darabbal, amelyet hosszú távon is szívesen a lejátszók közelében tartanánk. Szerencsére a kivétel erősíti a szabályt, s a kivétel ezúttal (beszédes név, figyelem!) a Unique, amely Más világ címmel egy igen korrekt korongot hozott össze a magyar könnyűzene kedvelőinek (s ezúttal nekünk is). Amit kapunk, az tizenegy pörgős, elektronikus betétekkel és az átlagnál sokkal összefüggőbb, értelmes szövegekkel megtűzdelt dal, amelyek nem csupán a háttérben szólnak, hanem képesek lekötni az ember figyelmét. Bár mindegyik szerzemény komoly elektronikus háttérrel rendelkezik, az egyes számok hangzását sikerült kellően változatosra csiszolni, így nem egy kaptafára készült összeállítással van dolgunk, hanem olyan lemezzel, ami képes hosszú távon fenntartani az érdeklődést, és sűrűbben lesz a lemezjátszók vendége, mint ahogy azt előre beterveztük.

PC Guru Index:

04.05

CLS Records



Snakes on a Plane The Album

Lapzártánkkor talán már kifutóban a mozikból az idei filmes felhozatal egyik legnagyobb trash élménye (ami szinte érthetetlen módon eljutott egészen a mozivásznakig). Az alkotás nem más, mint a Kígyók a fedélzeten a jobb napokat látott Samuel L. Jackson főszereplésével. A filmről csak annyit, hogy annyira rossz, hogy már jó, és tartozik hozzá egy válogatás album is, amely jelen zenerovatunk második darabja. Nem komponált betétekről van hát szó, hanem egy válogatáslemezről, amely leginkább az R'n'B műfajból szemezget, megspékelve némi filmes szöveggel (á la Ponyvaregény), amit a minőség ugyan nem indokol, de hatalmas zavart sem okoz, így szemet hunyunk felette. A tizenhat számot tartalmazó korong teljesen rendben van, kevéssé ismert előadók pattogós, mozgalmas szerzeményei kaptak itt helyet, erősen remixelt változatban. Nem az év albuma, de kellően fülbemászó (bár kígyók nem feltétlenül jutnak az eszünkbe róla) és változatos. Az egyetlen negatívum a sereghajtó főtéma, ami Trevor Rabin szerzeménye, s mint olyan, a lehető leggyengébb filmzene, amihez eddig valaha szerencsénk volt...

PC Guru Index:

04.05

Medieval 2: Total War

Az igazi kőkemény, mondhatni ortodox stratégia-rajongók, akik bottal sem nyúlnának holmi klikkelőbajnokság-RTS-ekhez, örömünnepet ülhetnek, mert az örök favorit Rome után két évvel megérkezett a Medieval 2, a Total War sorozat legújabb tagja. Lesz itt minden, ami csak 1080 és 1530 között Európa csataterein és a királyok haditanácsaiban történt: átfogó stratégia, hódítás és diplomácia (különös tekintettel az egyház szerepére), több tízezer fős ütközetek, hatalmas várostromok, több mint 250 féle harci egység részvételével, keresztes háborúk... Stratégák, készüljetek!

Warhammer: Mark of Chaos

Némi késlekedés után a karácsonyi piacra éppen csak befut minden idők legnagyobb reményekkel induló, legnagyobb sikerrel kecsegtető magyar játéka. A Warhammer fantasy népszerű világa (a táblás játék több millió rajongót tudhat maga mögött), a fejlesztő srácok Exigóval szerzett tapasztalata, és a háttérben álló óriáskiadó (a japán Namco ezzel a játékkal próbál betörni a PC-s piacra) világsikert sejtet... három hét múlva kiderül, megfelel-e a játék a várakozásoknak.

Neverwinter Nights 2

A Neverwinter Nights a maga idején igazi legendává vált, hiszen nemcsak egy jó kis egyszemélyes RPG volt, de a kalandszerkesztő moduljával minden addiginál könnyebbé tette a házi kalandmodulok készítését. A folytatás minden téren megpróbálja felülmúlni a nagy elődöt. A D&D 3.5 kiadásának szabályrendszere, és a Forgotten Realms világa adott, a többi már csak a mi kalandmesteri fantáziánkon múlik!

Anno 1701

Az Anno-sorozat eddig a békés stratégiák rajongóinak egyik kedvence volt, az új rész azonban megpróbál ezen is túllépni. Persze ha akarunk, maradhatunk a jó öreg építkezős-kereskedős-diplomáciázós hódításnál a középkori Európában, de ha úgy tartja kedvünk, hajóra pattanhatunk, és a hét tenger ördögeként fedezhetünk fel és hódíthatunk meg új földrészeket. Németország válasza az Age of Empires 3-ra – hogy grafikában állja a versenyt, az már most látszik, hogy mi lesz a játékélménnyel, az a jövő hónapban kiderül.

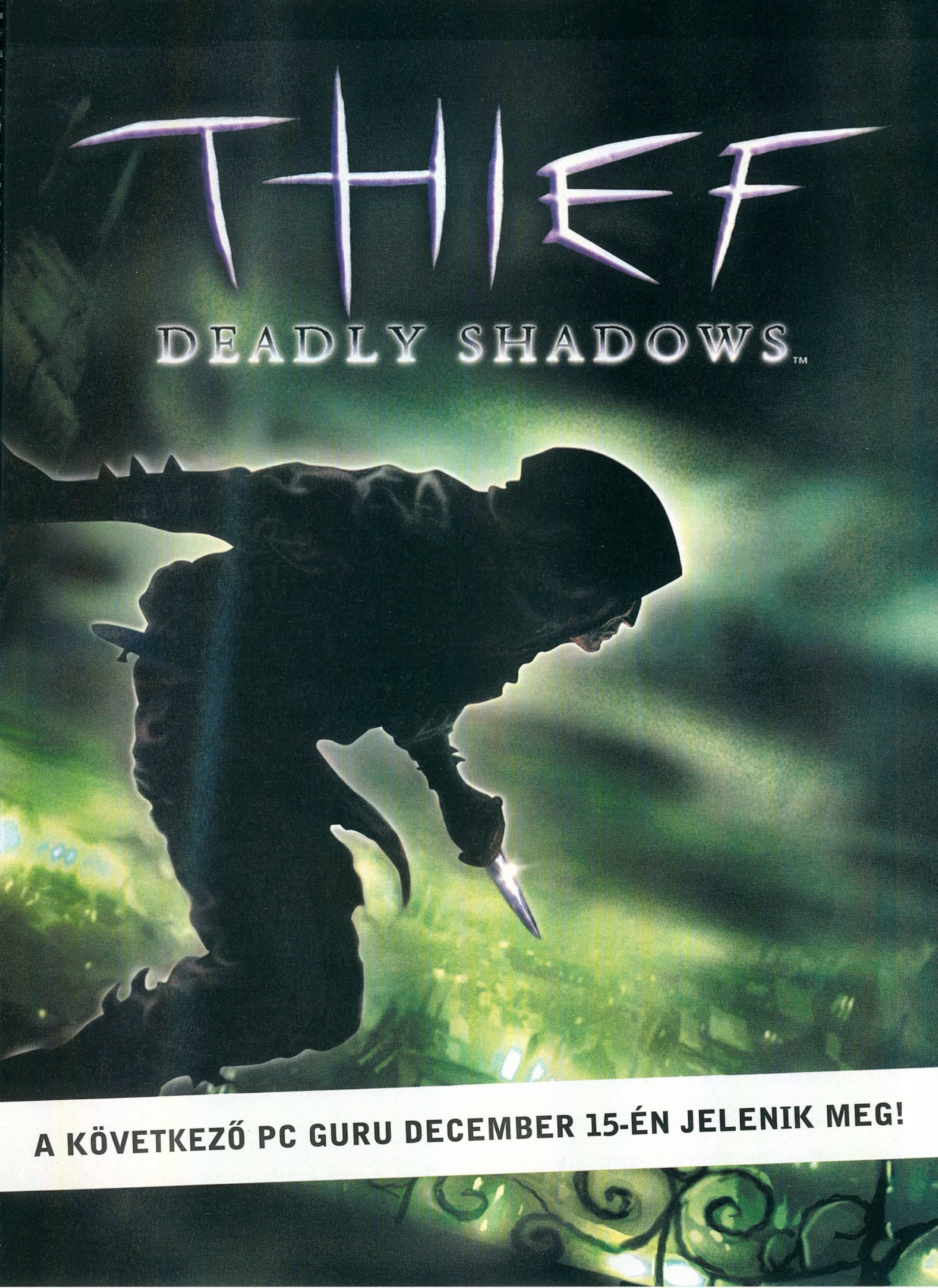
A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: Thief: Deadly Shadows

Karácsonyi meglepetésünk a 2004-es éve egyik legjobb játéka, a legendás Thief-trilógia záró darabja. Garrett a mestertolvaj előtt nincs kinyithatatlan zár, kirabolhatatlan kincseskamra, és erkölcsi korlát, hogy mások kárára gyarapítsa vagyonkáját – most azonban minden eddiginél nagyobb kulimászba kerül, amikor néhány rutinmeló után azon veszi észre magát, hogy sötét szekták, tolvajcéhek, és a fél városi őrség rá vadászik. Vérbeli sötét fantasy hangulat, az Unreal motor által szállított látvány, és minden idők egyik legszimpatikusabb játékhőse a lopakodós játékok egyik legjobbjában!

MINIMUM GÉPIGÉNY: P4 1.5 GHZ, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 3 GB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2006. december 15-én jelenik meg!

A KÖVETKEZŐ **PC GURU** TELJES JÁTÉKA:



Játékdemók: Defcon / FIFA Manager 07 / Made Man / Need for Speed: Carbon / Pro Evolution Soccer 6 / Sid Meier's Railroads! / Sam and Max: Episode 1 / Splinter Cell: Double Agent / Warhammer: Mark of Chaos

Animációk: Armored Assault / Bioshock / Crysis / Gears of War / Half-Life 2: Episode 2 / Jericho / Open Season / Rainbow Six Vegas / Rayman: Raving Rabbids / Reservoir Dogs / Roboblitz / Silverfall / Splinter Cell: Double Agent / Supreme Commander / SW Empire at War: Forces of Corruption / Settlers 6 / The Witcher / Word of Chaos / World in Conflict

Javítások: Battlefield 2142 v1.01 / Broken Sword: Angel of Darkness v1.1 / Civilization IV: Warlords v2.08 / Dark Messiah of Might & Magic v1.01 / Defcon v1.1 / El Matador v1.1 / Gothic 3 v1.09 / Paraworld v1.01 / Scarface v1.00.01 / Space Empires V v1.13 / Splinter Cell: Double Agent v1.01 / Stronghold Legends v1.1a / Vampire the Masquerade: Bloodlines v3.1

Mozielőzetesek magyar felirattal: 300/ Bug / Deja Vu / Eragon / Harsh Times / Norbit / Pan's Labirinth

Shareware játékok: Luxor 2 / Arxon / Cash Cow / Cute Knight / Egyptoid / Jewel Quest Solitaire / Ozzy Bubbles / Pirates of the Atlantic / Sandscript / Star Defender 3

Állandó rovataink: Killing Spree! / Stratégia / Diablo 2 / Fociviláq / Mafia / Magyarítások / Oblivion / PHP Programozás / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Warcraft / Winamp

Háttérképek: Age of Empires 3: Warchiefs / Burnout 5 / Call of Duty 3 / Crysis (2db) / F.E.A.R. Extraction Point / Just Cause (2db) / Need for Speed: Carbon (3db) / Two Worlds / Battlefield 2142 (8db) / Gothic 3 (3db) / Stronghold Legends (3db) / World of Warcraft: Burning Crusade (7db)

Extrák: Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2900 játékhoz) / CD-DVD katalógus, részletes tartalom az elmúlt számok mellékletéről (WhereIsIt Lite programmal)

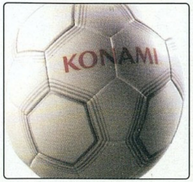
Képek a kukkolóban: Alan Wake / BioShock / Darkfall Online / Dreamlords / Gods and Heroes: Rome Rising / Melbourne Cup Challenge / Penumbra: Overture / Prison Tycoon 2: Maximum Security / Rogue Warrior / Sid Meier's Railroads! / Silverfall / Sprint Cars: Road to Knoxville / The Guild 2 / The Mark / Zoo Tycoon 2: Marine Mania

Turkáló: Blaze Media Pro / Cliprex DVD / DivX 6.4 / Media Player 9 és 10 / Media Player Classic / Quick Time 7.0 / VirtualDub 1.6.14 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.0 / Avira AntiVir 7 / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 / AMD - Ati Catalyst 6.10 - WinXP / nVidia Forceware / DX9 / Far Manager 1.7 / Total Commander 6.54 / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright v5.2d / Google Earth / Internet Download Manager 5.02 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / Zone Alarm Personal / AcdSee 8 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.24 / ICQ 5.1 / Softros LAN Messenger 3.7.4 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 2.5 / XFire 1.64 / Yahoo Messenger 8 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal / WinRAR 3.51 / WinZip 10 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

NFS: Carbon
Demo

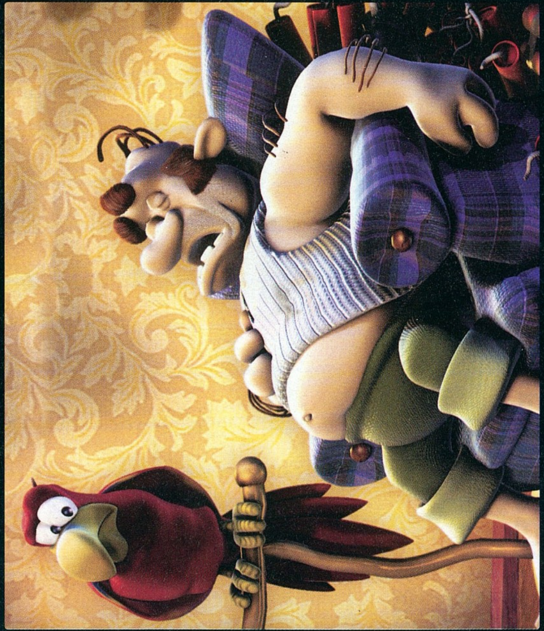
Sid Meier's Railroads!
Demo

PES 6
Demo



DVD ROM

POKOLI SZOMSZÉDOK 2



Warhammer: Mark of Chaos
Az Armies of Exigo készítőitől!
Demo

SPLINTER CELL Double Agent
A legendás széria legújabb darabja
Demo

no. 13
PC GURU
DVD ROM
Dupla DVD

Pokoli Szomszédok 2

KINGMAX
Yours forever
Tartozz a győztesekhez!
DDR és DDR2 memóriák:
TinyBGA
SuperRam
HardCore
Megbízható, nagyteljesítményű és széles kompatibilitású PC memória modulok, melyek minden igényt kielégítenek
Mobil adathordozók:
Flasdisk, Superstick
Legyen szó biztonságról vagy a hordozhatóság előnyéről, a KINGMAX-al egyikről sem kell lemondanod
Memória kártyák:
SD, microSD, MMC, CF
Szinte bármilyen mobil eszközbe alkalmazhatóak ezek a rendkívül kis méretű, ám annál gyorsabb memóriakártyák
PiP Technology
Worldwide Patented Technology
www.kingmax.hu
GO-RUN COMPUTER
Go-Run Kereskedelmi Kft.
1139 Budapest, Üteg u. 6.
Telefon: (+36) (1) 412 23 85 Fax: (+36) (1) 412 23 80
w w w . g o r u n . h u
KINGMAX
Yours forever
Super Stick
USB2.0
Flash Drive
KINGMAX
SD
Platinum
1GB

you can
Canon
Nyugodtan várd meg, míg elkészül.
A Canon DC 21 - DC 22 kamerával a kétrétegű DVD technológiának köszönhetően másfélszer annyi információt rögzíthetsz. A kamera rendkívül könnyen kezelhető, ráadásul a DVD-n rögtön lejátszható filmek mellett 2 megapixeles fotókat is készíthetsz vele.
DC21 - DC22
Ne állítsd le!